
Demos jugables
Reviews
Noticias exclusivas
Trucos y guías
EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation
NÚM. 63
Magazine
5,95 €
METAL GEAR SOLID 2
¡La espera ha terminado!
REPORTAJE
ENTRA EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS
(segunda parte)
REVIEW
FINAL FANTASY VI
Más rol para PSone
PS1
PREVIEWS
Alfred Chicken
Rayman Race
Panzer Front Bis
Scooter Racing
PS2
REVIEWS
Herdy Gerdy
Space Channel 5
UEFA Champions League
Max Payne
Shadowman 2econd Coming
Kessen 2
Polaroid Pete
Drakan
Deus Ex
25 JUEGOS MOTO GP 2
20 JUEGOS SHADOWMAN
+ ¡UNA ESTUPENDA CAZADORA DE CUERO!
15 DVD DESTINO DE CABALLERO
7 DEMOS JUGABLES: MONSTRUOS S.A., RAYMAN 2, COOL BOARDERS 4, DESTRUCTION DERBY RAW, CREATURES, ROLLCAGE, VIB RIBBON VÍDEO: TONY HAWK'S PRO SKATER 3
PARTICIPA Y GANA CON EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS
PlayStation



CREAMOS AUTOMÓVILES

RENAULT Clio

Nuevo Motor 1.5 dCi 80cv.

Acéptalo. Tienes esa capacidad de experimentar las cosas más profundamente. De reaccionar a los estímulos con más intensidad. Eres capaz de sentir más.

Más energía. La del **nuevo motor 1.5 dCi turbodiesel common rail** de última tecnología, capaz de registrar uno de los consumos más bajos de su segmento. (3,8 l/100km).

Más protección. La que encontrarás en el nuevo Renault Clio, único modelo de su categoría que incorpora de serie:

- **ABS.**
- **Asistencia a la Frenada de Emergencia***
- **4 airbags.**

Acéptalo. Perteneces a esa comunidad de personas capaces de conseguir una misteriosa comunión con su Clio.

PARA MÁS INFORMACIÓN, LLAME AL 902 333 500.

www.renault.es

Eres capaz de sentir más.



WELCOME TO THE COMMUNITY
COMMUNITY-CLIO.COM



* No disponible en la versión 172cv.

31 DE MARZO DE 2002

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Raquel Garcia i Ulldemolins**
Jefe de redacción: **Joan Piella**
Coordinadora (Madrid): **Ruth Parra**

Maquetación electrónica
Lluís Guillén

Colaboradores
Elvira Asensi, A. Bravo, Joaquín Garzón, Asunción Guasch, Javier Lourido, Elisabeth Masegosa, Eduard Sales, Carles Sierra.
Fotografía: Sebastián Romero

Dirección editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Publicidad:
Beatriz Bonsoms
Orense, 11 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 96 Fax: 91 417 05 33

Publicidad de consumo
Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
suscripciones@mcediciones.es
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Magazine*
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica
MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

Impresión
Lerner Printing
Tel: 91 662 04 94 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador Exclusivo: CADE, S.A.
C/ Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 5456514 Fax: 5456506
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F. UNION DE VOCEADORES

Edita
MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20,
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

MC EDICIONES



EDITORIAL



Mes de marzo, con «M» de *Metal*... Antes de seguir leyendo, cierra la revista un momento y mira bien la portada. Esa mirada fría e intensa, esa pose, ese trazo... Sí, Solid Snake ha vuelto.

Ante la cacareada tendencia a la secuelización que parece imperar en la industria (si una fórmula funciona, ¿por qué no exprimirla?) y la tan criticada falta de ideas, hay que quitarse el sombrero con la segunda parte de este juegazo. Esto *sí* que es una segunda parte. Si es unánime que *Metal Gear Solid* es, probablemente, el mejor videojuego de la historia para PlayStation; *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* promete superar a su predecesor. ¿Qué, te parece un *farol*? Pues compruébalo tú mismo en las cuatro páginas de *review* que le hemos dedicado este mes. *Su* mes.

El lanzamiento de la segunda parte de las correrías de Snake eclipsa otros títulos que, de no ser por él, quizá habrían destacado más. Es el caso de *Herdy Gerdy, Space Channel 5* o *Shadowman 2econd coming*, por citar unos cuantos.

El primero, *Herdy Gerdy*, es una entretenida aventura en 3D que huye premeditadamente del realismo y se apunta a la técnica *cel-shading*, que trata los polígonos cual dibujo animado clásico; ya sabes, de los que daban cuando sólo había dos canales de televisión... ¿que no lo recuerdas? vaya, quizá no eres tan «viejo» como nosotros. *Space Channel 5* te pone en las plataformas (por cierto, ¿cómo lo hará para bailar con esos tacones?) de una reportera más que «dicharachera», la atractiva y *bailonga* Ulala, en la pugna por los índices de audiencia. ¿Y qué podemos decirte sobre *Shadowman* sin estremecernos? Porque, la verdad, sólo con poner el disco en la Play, un escalofrío nos recorre la espina dorsal. Un momento. Quieto todo el mundo. Por si alguien creía que nos habíamos olvidado de nuestra pequeña gris, apuntaremos que la sección de *previews* viene con *Panzer Front Bis* en primera línea de fuego, que las *reviews* se visten de rol con la reedición de *Final Fantasy VI* y que en la página 34 tienes un reportaje sobre la mente que hay tras *Final Fantasy*: Hironobu Sakaguchi.

Y ya que hablamos de reportajes, y ahora que soplan vientos de reválida, ¡qué mejor que animarte con la segunda parte de nuestro reportaje *Entra en Juego*, que te abre una puerta al mundo poligonal! Es algo a tener en cuenta cuando te plantees tu futuro profesional (sobre todo si los videojuegos te gustan tanto como para buscarnos en el quiosco cada mes). Te contamos a qué profesiones puedes optar, qué requisitos necesitas y cómo llegar a ellos.

Nota:

Después de la misteriosa desaparición del antiguo director, me ha tocado a mi ponerme a los mandos de la nave. Dicen que ha sido abducido, pero la tripulación sostiene que cuando paramos a repostar en Urano, fue a por tabaco y ya no volvió.

Raquel Garcia i Ulldemolins



CONTENIDOS DE PORTADA

PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE



SUMARIO
Marzo 2002



PREVIEWS

REPORTAJES

REVIEWS



SECCIONES


Drakan, the ancient's gates


Deus Ex


Mike Tyson Heavyweight Boxing


ShadowMan: 2econd coming

ESPACIO CD

Menú degustación



MONSTRUOS, LA ISLA DE LOS SUSTOS
JUGABLE

DESTRUCTION DERBY RAW
JUGABLE

RAYMAN 2
JUGABLE

COOLBOARDERS 4
JUGABLE

ROLLCAGE
JUGABLE

VIB RIBBON
JUGABLE

CREATURES
JUGABLE

SUPER BUB
JUEGO COMPLETO


DESTRUCTION DERBY RAW

Pro Evolution Soccer

- *ISS* VUELVE A DARLE UNA LECCIÓN A *FIFA*
- ¡EL MEJOR JUEGO DE FÚTBOL DE LA HISTORIA, MEJORADO!
- ¡MAYOR CONTROL SOBRE LOS JUGADORES!
- ACTUALIZACIÓN TOTAL DE JUGADORES Y ESTADÍSTICAS

¡Bieeeen! El mejor simulador de fútbol de todos los tiempos vuelve a la consola que lo vio nacer! *Pro Evolution Soccer*, la secuela de *ISS Pro Evolution 2* (*PSMag* 52 10/10), saldrá a la venta en primavera, casi coincidiendo con el mundial, con una actualización total de jugadores y estadísticas.

Además, un nuevo sistema de método de control de 16 direcciones reemplaza al viejo sistema de 8. Es decir, que podrás controlar las carreras y los acelerones con el doble de precisión que antes, dejando a tus colegas a la altura del betún en el modo multijugador. Créenos, sabemos de lo que hablamos: en los encuentros disputados en nuestra redacción, y gracias a estas novedades y al impresionante sistema de control retocado, hasta los jugadores más torpes (y no queremos dar nombres...) hacen filigranas en el regateo.

Hay más cambios en marcha, mientras Konami trata por todos los medios de crear el mejor simulador de fútbol para PlayStation. Sin embargo, por ahí se dice que el juego, desarrollado por el equipo que Konami tiene en Tokio (y que de hecho constituye una versión de su debut en PS2), tiene más de revisión que de *evolución*.

Pro Evolution Soccer será sin duda el simulador de fútbol de compra obligada para los recién llegados a PlayStation, aunque necesitará todavía algunos cambios más para hacer que la inversión valga la pena para todos aquellos que ya llevan unos cuantos meses babeando con *ISS Pro Evolution 2*, o para los que han seguido esta saga durante los últimos años. Así que venga esos cambios.



Tanto *reggae*... La defensa jamaicana deja mucho que desear...

Juego sucio ¡Eh! ¡Eso es falta! ¡Le está tirando de la camiseta!

¿QUÉ? Otra obra del genio de los simuladores de fútbol **¿QUIÉN?** El increíble equipo de Konami responsable de los alucinantes juegos de ISS Pro Evolution



«Konami trata por todos los medios de crear el mejor simulador de fútbol para PlayStation»

Qualité
Haciendo gala de su calidad, tu delantero se escabulle de dos rivales y se dispone a lanzar

La «Afoto»: El once inicial posa para los fotógrafos.

¿CUÁNDO? En primavera de este año, casi coincidiendo con el Mundial. ¿POR QUÉ? ¡Sus predecesores nos dejaron tan alucinados que queremos más!



LOADING...

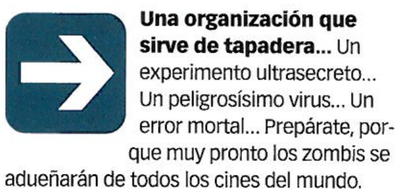
NOTICIAS · PRIMICIAS · RUMORES · COTILLEOS

ESTE MES EN LOADING

¡LOS ZOMBIS ATACAN EL CELULOIDE!

CUÁNDO ABRIL **QUIÉN** COLUMBIA TRISTAR **DÓNDE** WWW.COLUMBIATRISTARS.ES

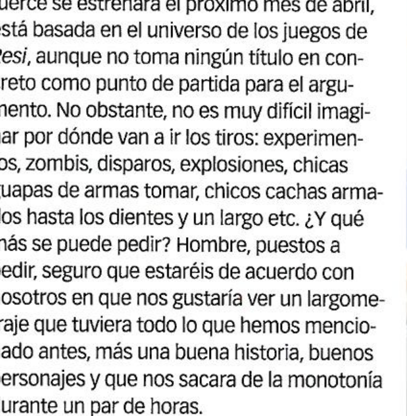
¡PELÍCULA! *Resident Evil* invade la gran pantalla



Una organización que sirve de tapadera... Un experimento ultrasecreto... Un peligrosísimo virus... Un error mortal... Prepárate, porque muy pronto los zombis se adueñarán de todos los cines del mundo.

Hace ya algunos años que la serie *Resident Evil* apareció en el mercado consolero. Con unos gráficos prerrenderizados nunca vistos hasta entonces, unos personajes bien definidos y una historia que enganchaba más que el gancho del capitán Garfio, Capcom consiguió encandilar a millones de *fans* y dio con la gallina de los huevos de oro. En otras palabras, creó una franquicia que ya quisieran muchísimas compañías.

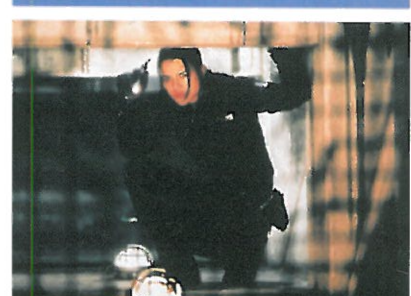
Pues después de asustarnos de lo lindo en nuestras casas, los chicos de Capcom se han propuesto que también gritemos y chillemos como nunca en los cines de nuestra ciudad. ¿Es que no piensan dejarnos descansar en paz? Bueno, está bien, lo reconocemos, nos gusta que nos peguen algún que otro sustito, y sabemos que a vosotros también os encanta.



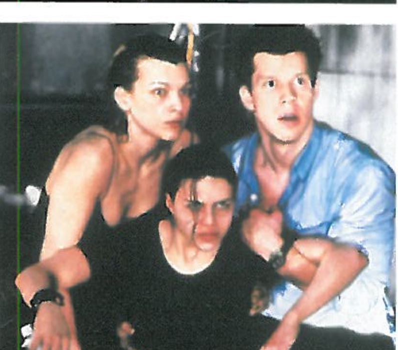
La película de *Resident Evil*, que, si nada se tuerce se estrenará el próximo mes de abril, está basada en el universo de los juegos de *Resi*, aunque no toma ningún título en concreto como punto de partida para el argumento. No obstante, no es muy difícil imaginar por dónde van a ir los tiros: experimentos, zombis, disparos, explosiones, chicas guapas de armas tomar, chicos cachas armados hasta los dientes y un largo etc. ¿Y qué más se puede pedir? Hombre, puestos a pedir, seguro que estaréis de acuerdo con nosotros en que nos gustaría ver un largometraje que tuviera todo lo que hemos mencionado antes, más una buena historia, buenos personajes y que nos sacara de la monotonía durante un par de horas.

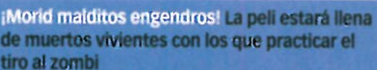
La guapísima Milla Jojovich (*El Quinto Elemento, Juana de Arco*) será la encargada de matar a todo bichejo viviente (o muerto, depende de cómo se mire) y moverá la cámara Paul Anderson, el director de *Mortal Kombat* y *Horizonte Final*.

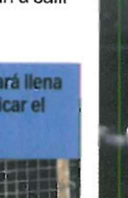
Nos vemos en los cines muy pronto... Y ojo con las palomitas, que seguro que van a salir volando por los aires.



¡Qué guapa ella! Milla Jojovich protagoniza la versión en celuloide de la archiconocida saga *Resident Evil*





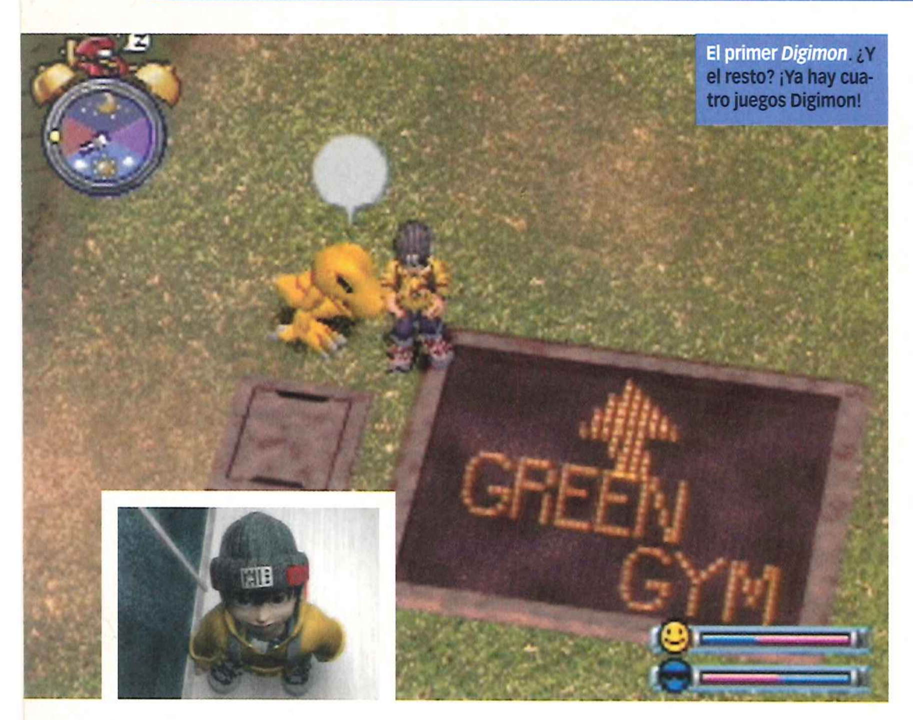




¡Morid malditos engendros! La peli estará llena de muertos vivientes con los que practicar el tiro al zombi



Shox VC. Ya sabes, a veces me pregunto, "¿qué ha pasado con el futuro que nos prometieron?" Estamos ya metidos en el siglo XXI y, bueno, todavía no tenemos mochilas a reacción. ¿Dónde están las ciudades submarinas, la comida hidrofilizada y los coches anfibios? Es más, ¿por qué no puedo tener una casa de dos plantas en Marte ni puedo ver el partido de la jornada en una tele el doble de grande que mi uña? ¿Dónde están esos atletas que corren los cien metros en 5 segundos, los que, ¡boing!, saltan 4 metros de altura y los que corren las maratones de 500 km? ¿Y los nadadores biónicos diseñados con oxigenotranspirabilidad? Párate a pensarlo. ¿Ha cumplido el mundo sus promesas? En una palabra, no. Vale que ahí tenemos internet y cosas así, pero eso no basta: ¿qué ha pasado con aquellas pastillas que, al añadir agua, se convertían en un gatito delante de tus narices? ¿Y por qué mi ordenador no tiene una personalidad tan sexy como los que salen en las pelis de ciencia ficción? Eso sí que molaría.



El primer *Digimon*. ¿Y el resto? ¡Ya hay cuatro juegos Digimon!

A DIGIMON LE DABAN 4

CUÁNDO 2002 QUIÉN N/D DÓNDE WWW.DIGIMON.COM

DIGIEVOLUCIONA Los japoneses ya tienen el cuarto juego Digimon. ¡Nosotros sólo uno!

Precedido por el éxito arrollador de *Digimon World* (*PSMag48*, 7/10) y la creciente popularidad de la serie de televisión en todo el mundo, el cuarto juego *Digimon* ha llegado a las estanterías japonesas.

Digimon Tamers: Evolution se lanzó en el entusiasta mercado japonés a finales del año pasado y no tardó en desaparecer de los estantes de todos los comercios. En *Tamers* recorres el mundo con hasta tres Digimons: tienes que enfrentarte a otros Digimon y conseguir enrolarlos en tu equipo. En el juego hay unos 300 Digimons de todas clases, incluida la mayor parte de los que aparecen en la última versión de la serie de televisión japonesa.

Puesto que el lanzamiento de *Digimon World* en España ya tiene más de dos telediarios, confiamos en que *Tamers* y los otros dos juegos, *Digimon World 2* y *Digimon Digital Card Battle* aparecerán por aquí en algún momento.

Digimon World 2 es un JDR que cuenta con unas 30 misiones en plan dragones y mazmorras. Tienes que domar Digimon salvajes, entrenarlos, intercambiarlos e incluso mezclarlos para crear un establo de monstruos temibles.

Digimon Digital Card Battle es la versión PlayStation del tradicional juego de intercambio de cartas en el que tienes que viajar de ciudad en ciudad y hacerte con los mejores monstruos de los alrededores. Es cierto que no es tan complicado como el juego de cartas *de carne y hueso*, en el que la estrategia es casi crucial, pero es de recibo reconocer que tuvo una buena acogida cuando se lanzó en Estados Unidos el año pasado.



Bestia de ambos mundos. Entrena a tus monstruos para la batalla al estilo Digimon

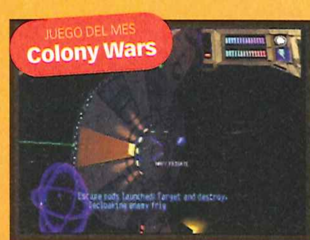
INFO FLASH

ACUERDO CON SQUARE
La repercusión del fracaso de la película *Final Fantasy* continúa imparable... Después de que le costara el puesto al jefazo Hisashi Suzuki, las astronómicas pérdidas que Square acumuló cuando *La fuerza interior* fracasó estrepitosamente en las taquillas se han contabilizado en el incipiente estudio de cine Square Pictures. No obstante, el vástago cinematográfico se encargará de producir un, ejem, último film: una precuela de diez minutos de la próxima secuela *Matrix*, *The Matrix Reloaded*. Te contaremos más en cuanto tengamos noticias frescas sobre todo este asunto.



¿TÚ QUÉ HARÍAS?

Después de cargarte a un grupo de luchadores imperiales, estás navegando tranquilamente por las profundidades del espacio cuando... ¡Catapúm!, de la nada aparece una enorme nave imperial a velocidad estelar y se coloca justo delante de tus morros. Lanzas una descarga de disparos, pero lo único que consigues es atraer su atención: se planta ante ti y te da la bienvenida con sus armas láser. Adiós escudos. Entonces:



A ¿Esquivas como puedes sus ataques láser con la esperanza de que tu comándate recupere el sentido común y te ordene salir por piernas? .... VE A LA PÁGINA 083

B Te comes tu miedo con patatas y te lanzas a un ataque a vida o muerte con toda tu variedad de armas y torpedos? .... VE A LA PÁGINA 106

WINCH NO TE QUEDES CORTO

NO LE QUITES OJO A LARGO

CUÁNDO N/D QUIÉN UBI SOFT DÓNDE WWW.UBISOFT.CO.UK

NUEVAS CAPTURAS El héroe del cómic se prepara para una buena dosis de acción



La próxima aventura de Ubi Soft, *Largo Winch*, empieza a tomar forma, tal y como muestran estas capturas exclusivas (y muy frescas) que le hemos conseguido birlar al equipo de desarrollo.

Como puedes ver, este lanzamiento veraniego será una aventura en tercera persona en la que deberás controlar al huérfano multimillonario y polifacético héroe de cómic a lo largo de una aventura en que intentará reestablecer la honra perdida del nombre de su empresa. Habrá combates cuerpo a cuerpo y dosis de batallas basadas en armas, que esperemos se parezcan más a *Syphon Filter* que a *Roswell Conspiracies*.

A lo largo de su cruzada, Largo visitará 60 ubicaciones diferentes, todas con fondos y personajes en 3D totalmente interactivos. Ubi Soft también promete incluir un montón de minijuegos ingeniosos entre los que habrá algo de hacking informático.

Hasta la fecha se han vendido más de dos millones de copias de los cómics de Largo (principalmente en Europa) y en marzo se estrenará una serie de televisión de 26 episodios en el Reino Unido que coincidirá con el intento de invasión de Largo. Dicho queda.





Largo de verano. Largo Winch, un juego de aventura y acción que aparecerá en verano


PlayStation 2
ACECOMBAT
Trueno de Acero
namco
namco
Hay tres cosas que debes saber sobre el combate aéreo:
1. Observar y ser el primero en atacar, lo es todo 2. Observar y ser el primero en atacar, lo es todo 3. El enemigo sabe lo mismo que tu sabes
PlayStation 2
EL OTRO LADO
es.playstation.com

A LA CAZA DEL JEDI


Fuegos artificiales. Lo último en iluminación: cañones láser de colores

CUÁNDO 27 MARZO QUIÉN EA DÓNDE WWW.ESPANA.EA.COM

LANZAMIENTO La Fuerza irrumpe en el género de los simuladores espaciales



***Star Wars* sigue irradiando su particular fuerza** en el universo PlayStation. Tras *Star Wars: Starfighter* (8/10 en *PSMag53*) y *Star Wars: Super Bombad Racing* (6/10 en *PSMag54*), PS2 se prepara para el aterrizaje en primavera de *Star Wars: Jedi Starfighter 2*, que incluye el elegante y nuevo caza estelar Jedi de la segunda película de la saga, *Star Wars: Episodio II, El ataque de los clones*, que se estrenará en mayo. El juego supone la primera aparición de los poderes de la Fuerza en un juego de simulación de *Star Wars*.

Jedi Starfighter 2 ofrecerá 15 misiones para uno y dos jugadores en modo cooperativo enmarcadas en una serie de nuevos y espectaculares mundos y entornos tomados de *El ataque de los clones*. Además del caza estelar Jedi, los jugadores podrán surcar los cielos con otras tres naves: Havoc, Zoomer y Freefall. Las misiones se desarrollan tanto en tierra como en el espacio y los usuarios tendrán que vérselas con más de 40 naves enemigas de primera categoría.

El principal atractivo de este nuevo título *Star Wars* es, sin duda, la presencia de la nave Jedi, muy superior a cualquier otra del universo *Star Wars*. Dado que el piloto es un jedi, los jugadores tendrán a su disposición una variedad de extraordinarios poderes de la Fuerza en diversos puntos del juego. El relámpago de la Fuerza, por ejemplo, inutiliza los sistemas de energía de las naves enemigas y deja inconscientes a sus pilotos; el escudo crea una barrera de energía que repele las explosiones láser; el reflejo de la Fuerza simula los desmesurados reflejos y percepción de los Caballeros Jedi haciendo que el mundo vaya a cámara lenta mientras la nave Jedi conserva sus capacidades de giro y disparo, y la onda expansiva de la Fuerza produce una potente ola de energía que se emite en todas direcciones.

El argumento gira en torno a las espectaculares proezas de dos extraños héroes, el maestro Jedi Adi Gallia y el pirata alienígena Nym, que crean una alianza para combatir al maquiavélico capitán Cavik Toth, su escuadrón Sabaoth y a la Federación de Comercio. En el modo de un jugador, asumirás el papel de Adi o de Nym. El primero pilota el caza estelar Jedi mientras que el segundo es el hábil piloto del Havoz que ya apareciera en *Star Wars Starfighter* y que en este nuevo capítulo se ha mejorado con tres nuevas armas: misiles de crucero, misiles de dispersión y minas de proximidad.

El modo de colaboración para dos jugadores incluye otros personajes y naves secundarias. Reti, un astuto Toydarian, pilota el Zoomer, equipado con cañones láser y un cañón en cadena, mientras que Jinkins, la mano derecha de Nym, pilota el Freefall, equipado con cañones láser y cazas teledirigidos.

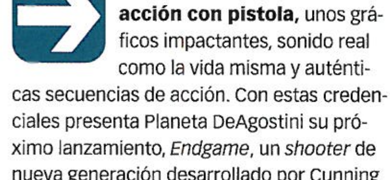

¡Corre que te pillo! Si la Fuerza te acompaña y el acelerador también, podrás salir airoso de tan épica aventura

Jedi Starfighter se está desarrollando con un motor de juego 3D muy avanzado e incluirá gráficos innovadores y realistas y un rendimiento muy mejorado. Estamos deseando comprobarlo. Mientras tanto, ¡que la Fuerza te acompañe!

PISTOLEROS LUMINOSOS

CUÁNDO MARZO QUIÉN PLANETA DEAGOSTINI DÓNDE WWW.EMPIREINTERACTIVE.COM

CARGA, APUNTA Y ... *Endgame*, un *shooter* de acción de nueva generación



Lo mejor de los juegos de acción con pistola, unos gráficos impactantes, sonido real como la vida misma y auténticas secuencias de acción. Con estas credenciales presenta Planeta DeAgostini su próximo lanzamiento, *Endgame*, un *shooter* de nueva generación desarrollado por Cunning Development y editado por Empire Interactive.

El protagonista es Jade. Como no podría ser de otra forma, se verá envuelto en una sofisticada trama que le llevará a enfrentarse con inteligentes enemigos controlados por una sofisticada IA que te hará sudar tinta.

Entre las principales características de *Endgame* destacan los gráficos, con innovaciones nunca antes vistas en un juego de pistola de luz: *motion blur*, *anti-aliasing*, sombras suavizadas y efectos de enfoque. Los detallados escenarios en los que se desarrolla la acción son reproducciones exactas de lugares reales de distintas partes del mundo. Además, son totalmente interactivos y destructibles: todo puede ser blanco de tus disparos.

El sonido también es un aspecto que se ha tratado con mucho primor: reproducción en tiempo real con Dolby Surround de 24 bits de precisión. Ahí es nada.

Además, si en lugar de ojo de águila tienes vista de murciélago, no tienes por qué preocuparte: *Endgame* incluye un modo Hyper que varía los objetivos que debe conseguir el jugador en función de su habilidad, con lo cual se ofrecen varios finales posibles. Si las cosas no fallan, *Endgame* debería ser compatible con todas las pistolas de luz aptas para PS2.


¡Blanco! Cualquier objeto o persona que aparezca en pantalla puede convertirse en blanco de tu pistola


¿Realismo? Una estación de metro demasiado limpia para ser real...


Buen ojo. El nivel de detalle y definición de los gráficos, a juzgar por las primeras capturas, es impresionante

TONY ESTÁ EN RACHA

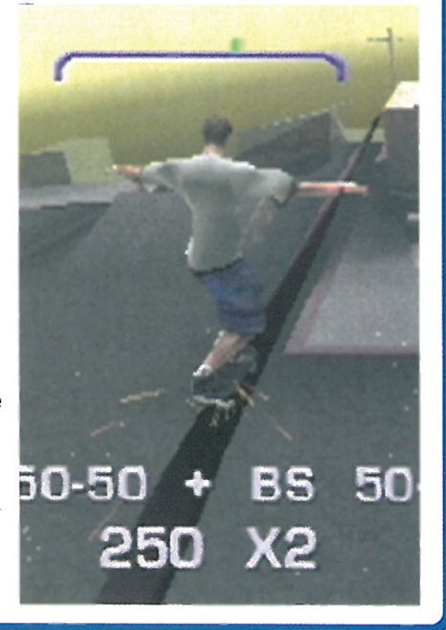
CUÁNDO NAVIDADES 2002 QUIÉN NEVERSOFT DÓNDE WWW.NEVERSOFT.COM

¡SECUELA! La mejor serie de monopatines prepara otra secuela



Los desarrolladores de Neversoft, la compañía creadora de los tres juegos de *Tony Hawk*, han empezado a trabajar en una cuarta entrega de la famosa y exitosa serie. *Tony Hawk's 4* está previsto que aparezca en el mercado consolero en navidades del 2002 o a principios del 2003.

De momento, los detalles acerca de cuáles serán las consolas que podrán disfrutar otra vez de Tony son escasos, por decirlo de algún modo. Aunque nuestro espía consiguió sonsacar un poco de información. Parece ser que la versión para PS1 no está descartada, puesto que *Hawk's 3* fue un enorme éxito comercial y nosotros apostamos a que pronto volveremos a tener al halcón en nuestras manos. Más noticias cuando las tengamos.



¡A POR LA PELOTITA!

CUÁNDO MARZO QUIÉN 3DO DÓNDE WWW.3DO.COM

PRIMERAS CAPTURAS Cartoon Network ataca con otra monda de las suyas



La conocidísima enfermedad que afecta a las series de dibujos animados ha contagiado a la hasta la fecha desconocida *Cubix*, que muy pronto entrará en quirófano para que la transformen en juego de carreras de karts con monerías incluidas. Basado en la serie de Cartoon Network y con fecha de lanzamiento prevista para el mes que viene, *Cubix* está protagonizado por una jovencita y su mascota robótica (el epónimo Cubix) y trata de las aventuras de esta pareja en la Ciudad Burbuja. *Cubix – Robots For Everyone: Race 'N Robots*, para citar el nombrecito completo, será un juego de carreras de karts en el que podrás meterte en el pellejo de un montón de personajes de la serie, incluido Cubix (obviamente), y en el que tendrás que competir por las inmediaciones de la Ciudad Burbuja.

Si ganas todas las carreras conseguirás puntos que luego podrás emplear en trucar tu carrazo futurista con motores más potentes, acelerones y un manejo mejorado. Estas capturas son la prueba viviente de que el juego contará con unos gráficos la mar de monos y con entornos muy conseguidos.





¿Un juego de carreras de karts? Guau, vaya idea más original...

LOS MÁS VENDIDOS

¡Por fin un ranking en el que no aparece Operación Triunfo! Es el de los videojuegos más vendidos en enero en las tiendas Centros Mail. Recemos para que a nadie se le ocurra la brillante idea de convertir a Rosa, Bisbal y el resto de la pandilla en polígonos cantores. ¡Horror!

PLAYSTATION2



1.- Pro Evolution Soccer
2.- Devil May Cry
3.- Gran Turismo 3
4.- GTA III
5.- World Rally Championship
6.- FIFA 2002
7.- Silent Hill 2
8.- Jak & Daxter
9.- Tekken Tag Tournament
10.- Baldur's Gate: Dark Alliance

PSOne



1.- Final Fantasy IX (Platinum)
2.- Harry Potter y la piedra filosofal
3.- FIFA 2002
4.- Metal Gear Solid Band
5.- Gran Turismo 2 (Platinum)
6.- Syphon Filter 3
7.- Atlantis, el imperio perdido
8.- Tekken 3 (Platinum)
9.- NBA Live 2002
10.- Final Fantasy VIII (Platinum)

ESTRATEGIA CONSOLERA

CUÁNDO ABRIL QUIÉN PYRO STUDIOS DÓNDE WWW.PYROSTUDIOS.COM

ALIADOS Comandos 2, primer videojuego en español para PS2

Si lo serán en ventas o no aún es una incógnita pero lo que sí es una realidad es que los chicos de Pyro Studios ya son los primeros en varios terrenos. Encabezan la modesta industria española de desarrollo de videojuegos: *Commandos* fue el tercer título para PC más vendido en el mundo en 1998 y el segundo en Europa. De él se han vendido cerca un millón y medio de copias.

Su sucesor, que se publicó el 21 de septiembre, se ha situado en los primeros puestos de ventas en más de 50 países, convirtiéndose en el primer videojuego español con versiones en cantonés y mandarín.

Actualmente, el equipo de Pyro Studios, capitaneado por Gonzalo Suárez, ultima la versión para PS2 de *Commandos 2*, el primer videojuego español que sale para la negra de Sony (y para X-Box). También será la primera vez que desarrollan para una consola.

Una vez repasado el historial primerizo de Pyro, entramos en materia, o sea, en *Commandos 2*. «Va a ser el primer juego de estrategia para consola. El público dirá si nos hemos equivocado o no», aseguró Suárez.

TRABAJO EN EQUIPO

El juego traslada al jugador a la II Guerra Mundial. Controlas a un comando aliado integrado por siete hombres, una mujer y un perro a los que manejas alternativamente en función de tus necesidades. Que necesitas explosionar una valla o achicharrar a unos nazis, pues bombardero al canto. Que hay que despistar al enemigo, pues pones el perro a ladrar. Que hay que birlar unas llaves para hacerse con un arsenal, pues seleccionas al ladrón del grupo, que hay que irse de copas con el enemigo para sacarle información, pues mandas a la irresistible Natasha...

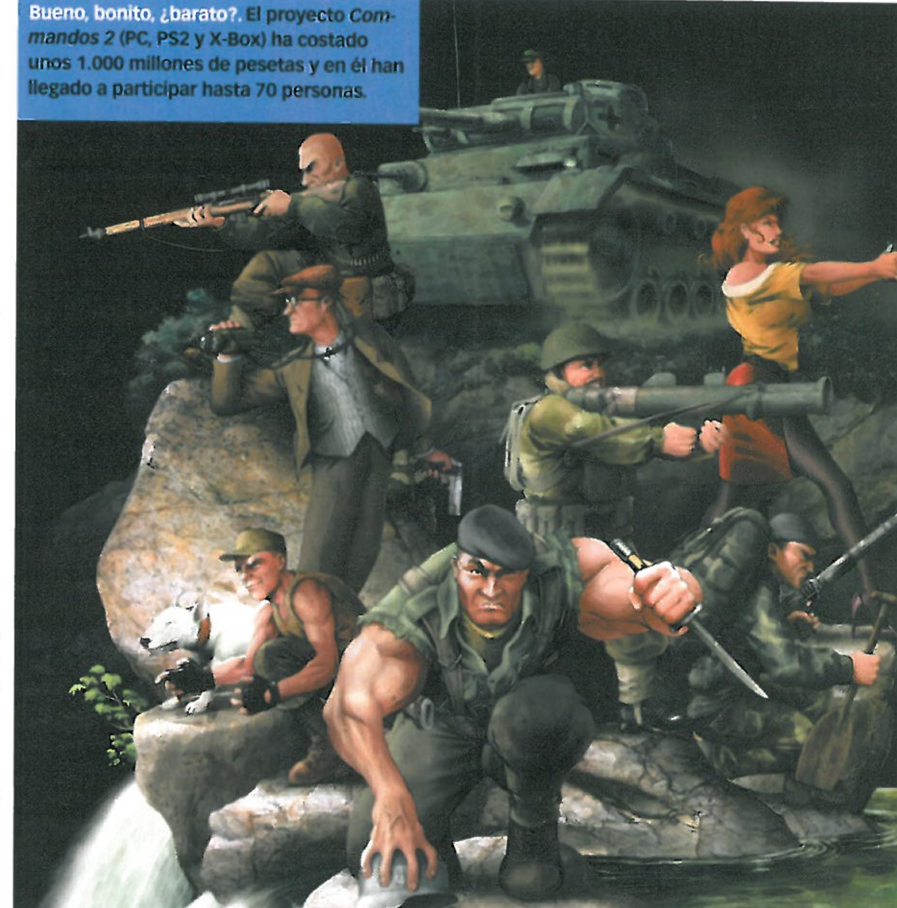
El comando, que se mueve por escenarios completamente interactivos, debe superar las 12 misiones del juego para acceder a las 10 *bonus missions*. Las opciones para culminarlas con éxito son inmensas, apáñatelas como puedas y como quieras.

Una de las diferencias entre la versión para PS2 y la de PC es el Tutorial, imprescindible. Incluye 25 tutoriales básicos y 140 guiones de consulta. La modalidad de juego también es distinta: en la versión para consola el jugador maneja al personaje de turno mientras que en la original se limita a dar las órdenes.

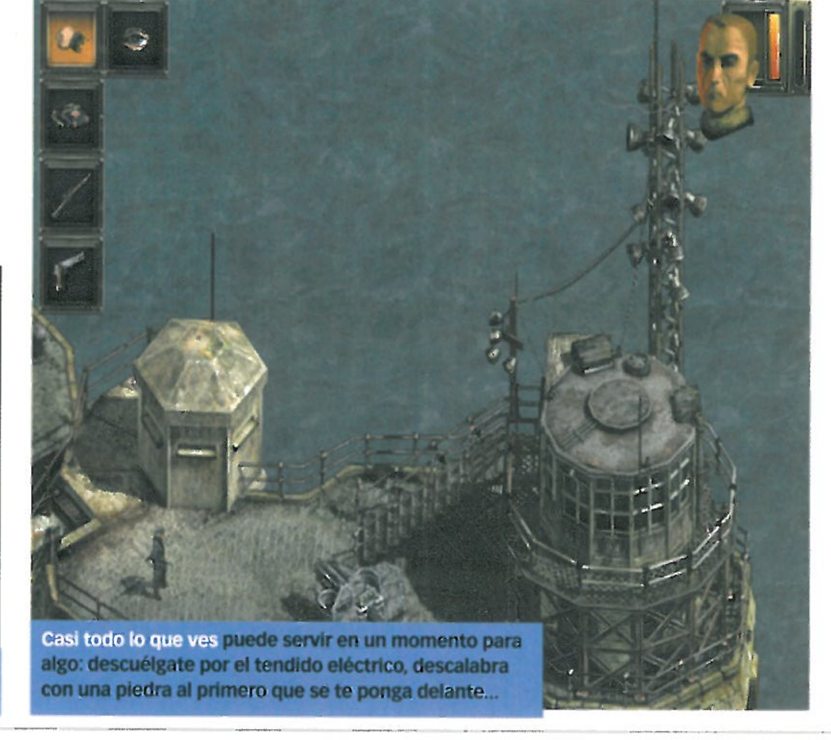
DECORACIÓN DE INTERIORES

El jugador puede seguir la acción desde cuatro puntos de vista distintos, todos ellos con opción de zoom. En los interiores, son éstos los que giran, no las cámaras.

Una de las virtudes de *Commandos 2* son los detalles, algunos realmente buenos. Sirvan como ejemplo los más de 100 interiores, todos distintos y únicos. O asomarte a una ventana y ver lo que se cuece dentro... ¡hasta puedes espantar a los pobres pingüinos en el Polo Norte! Por cierto, ojito con esta misión porque si no abrigas bien a tu personaje morirá de frío. Literalmente.

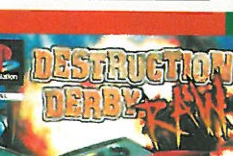
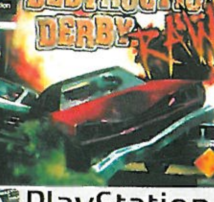

Bueno, bonito, ¿barato?. El proyecto *Commandos 2* (PC, PS2 y X-Box) ha costado unos 1.000 millones de pesetas y en él han llegado a participar hasta 70 personas.

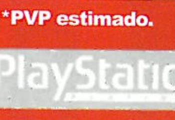

Ni casa de muñecas ni maqueta del piso piloto de la inmobiliaria de la esquina. ¡Hombre, un respeto!


Casi todo lo que ves puede servir en un momento para algo: descuélgate por el tendido eléctrico, descalabra con una piedra al primero que se te ponga delante...





Ojalá todo en esta vida
se pudiera recuperar.
+ 5
2
9
Platinum. La serie que recupera los mejores juegos de PlayStation a un precio muy especial.
23,98 ¤*
Cool Boarders 4
PlayStation Platinum
Chase the express
El expreso de la muerte
PlayStation Platinum
Destruction Derby Raw
PlayStation Platinum
*PVP estimado.
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
es.playstation.com
TODOS LOS JUEGOS DE PLAYSTATION SON COMPATIBLES CON PLAYSTATION 2

WANADOO APUESTA POR LA ORIGINALIDAD

CUÁNDO FEBRERO · QUIÉN WANADOO · DÓNDE WWW.WANADOO.COM

PRESENTACIÓN Wanadoo nos invitó a París a ver sus próximos lanzamientos



¡Qué complicado y difícil es sacar una revista adelante! Sí, sí, no os riáis, que no nos pasamos todo el día jugando a la Play. Aquí se trabaja. Y muy duro. Aunque como en todos los trabajos, o casi todos, el nuestro también tiene sus recompensas. Y una de éstas podría ser el hecho de viajar a otros países para ser los primeros en ver los juegos que se llevarán la próxima temporada. Así pues, en esta ocasión cogimos el avión y cual Paco Martínez Soria nos plantamos en el país vecino para ver qué se cuece en las oficinas de Wanadoo.

Vimos dos cosas: cantidad y calidad. Juegos interesantes, originales, divertidos, terroríficos... Y para todos los formatos.

El primer título al que pudimos echarle el guante fue *Ironstorm* (PS2), un *shooter* en primera y tercera persona plagado de acción y estrategia armamentística. La historia de este título acontece en un pasado "alternativo", puesto que estamos en el este de Alemania, en el año 1964 y la Primera Guerra Mundial todavía no ha terminado. La humanidad se está volviendo loca de tanto combatir y tu misión será detener la masacre y acabar con la guerra.

La beta que vimos estaba bastante avanzada y nos dejó muy buen sabor de boca. El aspecto visual era excelente (tenía un toque europeo muy atractivo) y la jugabilidad estaba más que ajustada. ¿Os gustó *Medal of Honor*? Pues *Ironstorm* no os decepcionará, especialmente cuando probéis el rifle de francotirador (el *zoom* era demencial).

Después de tantos tiros y explosiones, los chicos de Wanadoo nos presentaron *Halloween* (PS2), un plataformas basado en la tradición de Halloween y en el que nos meteremos en la piel de dos personajes: Ann, una niña muy simpática disfrazada de bruja y Greg, un niño vestido de demonio.

Aunque la acción parecía un poco lineal, la verdad es que este título rezumaba diversión y simpatía por los cuatro costados. El personaje de Ann dará que hablar...

Y ahora, a otra cosa, mariposa. *Curse* (PS2) es un juego de aventura/acción en 3D ambientado en el Londres de 1890. Al más puro estilo *Resident Evil* y *Silent Hill*, este título se ha propuesto darnos miedo con un aspecto de lo más innovador: el malo de la historia es un espíritu diabólico que puede meterse dentro de cualquier ser orgánico. Imagina esta situación: disparas a una momia poseída por el espíritu, te la cargas, pero el espíritu sale y se mete dentro de un oso disecado que hay justo detrás de ti. Ya puedes preparar más balas porque el oso tiene malas pulgas. ¿Suena divertido, verdad? Pues lo es, y mucho. Con este aspecto, la jugabilidad, las posibilidades y las situaciones se nos antojan –por lo menos a nosotros– infinitas. Estad atentos a este título.

¿*Conocéis* un juego llamado *Metal Gear Solid*? Pues en Wanadoo también, porque han tomado lo mejor de este título y lo han llevado 650 años atrás en el tiempo: *Inquisition* (PS2) se presenta como una aventura de sigilo y acción en 3D de armas tomar. Estamos en la Francia del siglo VII D.C., la peste negra azota la tierra y los torturadores de la Inquisición son la amenaza más temida por sus habitantes. En medio de todo este entorno tan «amigable», deberás resolver uno de los enigmas más grandes de la historia medieval: el Tesoro de los Templarios. *Inquisition* hace gala de un motor gráfico más que notable y, aunque sólo pudimos ver unos pocos escenarios, la jugabilidad (un sigilo digno de Solid Snake) rozaba cotas muy altas. Esperamos de verdad que este título llegue a buen puerto.

Y para terminar, un poco de deporte. *Roland Garros 2002* (PS2), es, como ya puede deducirse por su nombre, un juego de tenis. Los modos de juego no te los acabas ni con pan. Aún le queda un largo camino que recorrer a este título antes de llegar a las tiendas de todo el mundo, pero, de momento, va con buen pie. Mucha suerte. Y más deporte: *Pro Beach Soccer* (PS2). Seguro que alguna vez habéis visto algún partido de fútbol playa por la tele. Pues ahora vais a poder jugar. Casi no pudimos ver nada de este título, aunque el diseño de los personajes y los escenarios nos parecieron de lo más acertado. Esperemos que el nivel de jugabilidad esté a la altura de lo que se lleva hoy en día, aunque viendo todo lo que han conseguido los chicos de Wanadoo en tan poco tiempo, no dudamos que nos sorprenderán. Y eso es todo amigos, sólo nos queda decir que Wanadoo es una compañía joven en el mundo videojueguil, aunque con las ideas muy claras: quieren ofrecer algo original, nuevo y bueno. No es tarea fácil, pero de momento tienen todos los números para conseguirlo. *C'est fini...*

...¡Diablos, que buenos que estaban esos croissants!



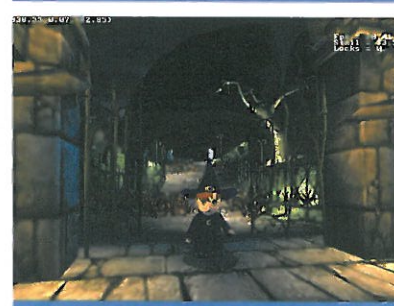
Curse. Prepárate para chillar, correr, disparar y presenciar fenómenos paranormales que sólo entienden el idioma de la pólvora



Pro Beach Soccer. Imagina este escenario lleno de jugadores, balones, gente aplaudiendo... Tranquilo, muy pronto se hará realidad



Inquisition. El sigilo se convertirá en tu mejor arma, porque como te pillen los de la inquisición te vas a enterar de lo que vale un peine



Halloween. Esta es Ann, una de los dos protagonistas de este título y, con solo verla, ya nos enamoramos de ella

Roland Garros 2002. Tiene buena pinta, ¿verdad? Pues los personajes se mueven que no veas



Ironstorm. 1964, la Primera Guerra Mundial continúa y tienes que hacer algo... Mejor hazte con un arma

MÁS SOBRE FFXI

JAPÓN La hora de los secundarios

A medida que la fecha de lanzamiento en Japón se acerca, nos van llegando nuevos detalles sobre la nueva entrega de la mítica saga de Square.

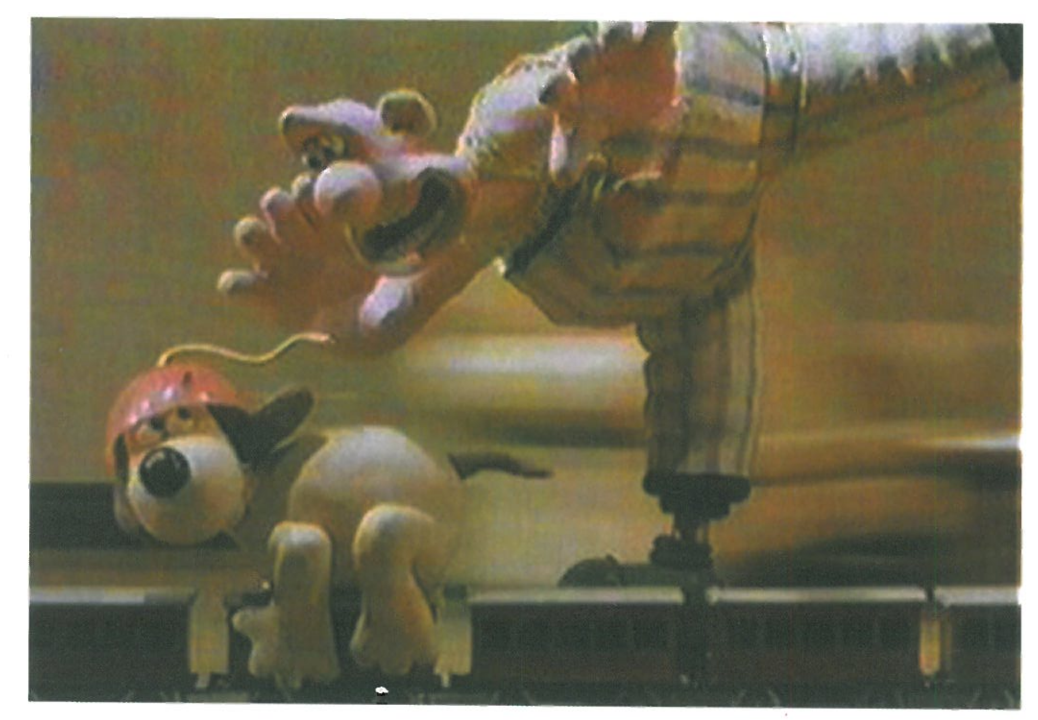
Cuando *FFX* todavía no se ha lanzado a nuestro mercado, ya nos han llegado muchos datos y detalles sobre la que será la entrega *online* de *Final Fantasy*. Todo indica que en esta ocasión, los personajes secundarios tendrán mucha más importancia. Los encontrarás en las distintas ciudades del juego y simplemente hablando con ellos, tendrás acceso a misiones paralelas. Superar alguna de estas misiones proporcionará puntos globales del juego y alguna que otra recompensa, y si no tienes éxito en ellas, pues no pasa nada, ya que no afectan a la historia principal. Parece ser que no habrá límite en cuanto a la cantidad de misiones paralelas que pueda emprender el jugador.

PLASTILINA VIRTUAL

Los estudios de animación Aardman, galardonados con tres Oscar de Hollywood, han firmado un acuerdo con Bam! Entertainment para desarrollar videojuegos basados en sus creaciones. Entre los personajes más populares de Aardman, especialistas en animación con plastilina, se encuentran *Wallace y Gromit* y las gallinas de *Chicken Run*. Precisamente será la peculiar pareja formada por Wallace y Gromit la protagonista del primer videojuego fruto de este acuerdo. Previsto para 2003, se publicarán versiones para todas las consolas de nueva generación. Aardman también creará nuevos personajes exclusivos para cobrar vida en polígonos



Aunque en nuestro país sea más conocida por Chicken Run, los personajes más emblemáticos de la factoría Aardman son Wallace & Gromit.









DESDE RUSIA.. En *Agassi* podrás exhibir tu revés en doce estadios repartidos por el mundo.


¡QUE TE COMO! La Pantera Rosa deberá enfrentarse a inteligentes enemigos, como esta planta carnívora deseosa

CRYO FICHA A AGASSI Y A LA PANTERA ROSA

CUÁNDO PRIMAVERA **QUIÉN** CRYO **DÓNDE** WWW.CRYO.COM

PROXIMAMENTE Tenis y plataformas para PSone



Cryo lanzará en los próximos meses *Agassi* para PS2 y *La pantera rosa* para PSone. Así lo anunció el pasado 5 de febrero en la presentación europea de su catálogo de juegos para el segundo trimestre del año, que tuvo lugar en las oficinas parisinas de la compañía. Y nosotros, como siempre que hay algo que contar, estuvimos allí.

Agassi es un juego de rol en tiempo real que traslada al jugador al Imperio Austro-Húngaro... Bueno vale, nos dejamos de tonterías; se trata de...¡un juego de tenis! Pues sí y, como ya habrás adivinado, tiene como principal reclamo al tenista norteamericano que cambió las mechas por el rasurado Wilkinson. Desarrollado por Aqua Pacific, responsables de *All Star Tennis 2000* (6/10 en PSMag 45), *Agassi* tiene más de arcade que de simulador. Además del marido de Steffi Graff, en el juego podrás encontrar a otros 31 tenistas con los que medirte en 12 estadios. Puedes elegir entre cuatro modos de juego, además de contar con la opción multi-jugador (hasta cuatro). Está previsto para abril.

LA VIDA EN ROSA

El show de la pantera rosa es, sin duda, una de las mejores series de animación que ha dado la pequeña pantalla. Con un humor inteligente, ácido, irónico y ¡mudo! conquistó las sonrisas de miles de adolescentes y adultos en los 80. Lamentablemente, desapareció hace años de las parrillas de programación, por lo que, seguramente, los más jóvenes no hayáis podido disfrutar de tan genial personaje. Pero a partir de abril, y gracias a Cryo, la conoceréis en versión poligonal. *La pantera rosa* es un plataformas divertido y de los que crean adicción, destinado a los usuarios de PSone. Los desarrolladores han conseguido captar la esencia del personaje y trasladar convincentemente la serie a los 32 bits de la pequeña de Sony. El mundo de *La pantera rosa* es de dibujos animados y en 3D, tiene nueve niveles y tres modos de juego: plataformas, carreras y jefes. El juego es muy adictivo pero dependerá de tu paciencia. Y no te lo pondrán nada fácil el inspector Clouseau y otros enemigos, cuya depurada IA les hace convertirse en un auténtico problema para el felino rosa.

NUEVA HEROINA POLIGONAL

CUÁNDO OTOÑO **QUIÉN** VIVENDI UNIVERSAL **DÓNDE** WWW.VUP-INTERACTIVE.ES

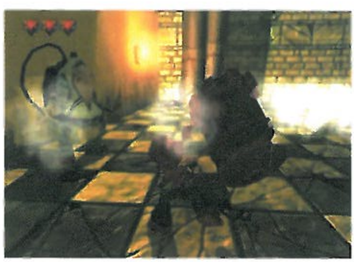
ÚLTIMAS NOTICIAS Se llama Malice y es obra de los desarrolladores de Harry Potter

La noticia de que Argonaut está desarrollando una versión de *Malice* para PS2 ha sorprendido a más de uno. Por la manera en que Microsoft ha promocionado y hablado del juego podía interpretarse que se trataba de un título exclusivo para su consola. ¡Pues se van a quedar con las ganas!; la negra de Sony conocerá en otoño a una nueva heroína.

Se trata de Malice, una adolescente descarada y testaruda que viaja al pasado para acabar con el terror provocado por Dog God, un Dios Perro nuclear que se ha vuelto loco. Recorrerá lugares como el Laberinto de la Memoria, la Playa de las Almas o el árbol de la Sirena y durante su viaje por los 22 niveles del juego aprenderá a utilizar la magia y conseguirá armas imprescindibles para alcanzar su meta.

Malice es un plataformas de acción y aventuras en tercera persona con un gran potencial técnico. Inmensos y detallados escenarios en los que todo se mueve a 60 polígonos por segundo, un sistema único de sombras y luz y un eficiente sistema de renderización para PlayStation 2 que permite más contenidos y sonido.

Estamos deseando conocer a la nueva chica PS2. Te la presentaremos en cuanto podamos.

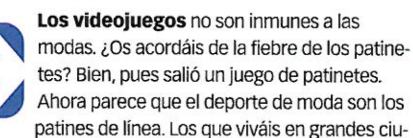



OPERACIÓN TRIUNFO ¿Conseguirá Malice triunfar en el complejo mundo de los videojuegos?

CHRIS EDWARDS AGGRESSIVE INLINE

CUÁNDO VERANO 2002 **QUIÉN** ACCLAIM
DÓNDE WWW.ACCLAIMMAXSPORTS.COM

NUEVO Acclaim se pone los patines



Los videojuegos no son inmunes a las modas. ¿Os acordáis de la fiebre de los patinetes? Bien, pues salió un juego de patinetes. Ahora parece que el deporte de moda son los patines de línea. Los que viváis en grandes ciudades probablemente habréis tenido que esquivar alguna vez a estos patinadores, que incluso –se dice– se reúnen algunas noches para ir a dar una vuelta en tropel. Pues bien, Acclaim prepara *Chris Edwards Aggressive Inline*, un título que va apoyado por una de las figuras más carismáticas del panorama internacional de este deporte, Chris Edwards, precursor –además– del estilo agresivo que da nombre al juego.

Desarrollado por Z-Axis, responsables de *Dave Mirra Freestyle BMX*, *Chris Edwards Aggressive Inline*, cuenta con 9 gigantescos niveles en los que el jugador podrá realizar trucos nunca vistos en una consola mientras descubre todos los secretos repartidos a lo largo y ancho de cada nivel. Si sois de los de «si no lo veo, no lo creo», y estas imágenes no os bastan, visitad la página de Acclaim: www.acclaimmaxsports.com/aggressiveinline/index.html.



BUENO, BONITO Y BARATO

CUÁNDO 1 MARZO · QUIÉN SONY · DÓNDE WWW.PLAYSTATION.ES

ECONOMÍA DOMÉSTICA Primeros jugos de la lína Platinum para PS2



Sin duda, ésta es una gran noticia para los bolsillos consoleros: Sony ha lanzado los primeros juegos de la línea Platinum de PlayStation 2. Y para empezar inaugurar la línea económica de Sony con buen, cuatro grandes títulos: *Tekken Tag Tournament, Dead or Alive 2, GT 3 A-Spec y Formula One 2001*. Están disponibles desde el 1 de marzo y su precio de venta al público recomendado es de 29.99 euros (4.999 pesetas).







PLAYSTATION 3 EN EL HORIZONTE

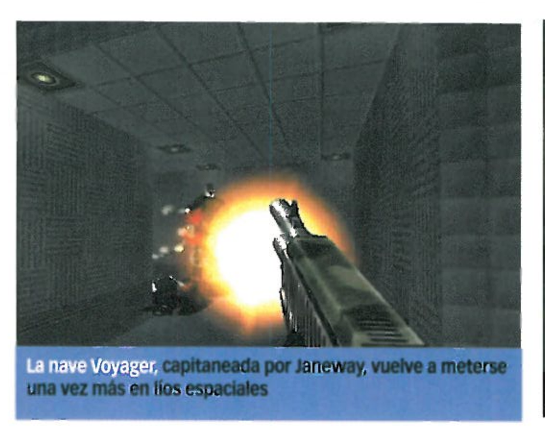
PlayStation 2 aún no se había puesto a la venta cuando ya se empezó a hablar de PlayStation 3. Los rumores se han convertido en certezas, tanto que un alto responsable de Sony ha revelado en una entrevista concedida a una revista japonesa detalles relativos al procesador que incorporará este aparato. Aunque no deja de ser un proyecto, PlayStation 3 podría utilizar la tecnología del procesador CELL. Sería desarrollado por Sony, Toshiba e IBM y no estaría terminado hasta 2005. Su potencia alcanzaría el billón de FLOPS (operaciones de coma flotante por segundo) frente a los 6.200 millones de PS2.

DESARROLLO DOMÉSTICO

Sony también pondrá a la venta el kit de Linux para PS2 en Estados Unidos. Estará disponible a partir del mes de mayo y sólo se podrá adquirir a través de la web norteamericana de la compañía (www.us.playstation.com). Actualmente el kit de Linux para PS2 sólo se comercializa en Japón y sólo es compatible con las consolas de aquel país. Con el próximo lanzamiento del *kit* en inglés Sony llegará a un público mucho más amplio que, de momento, excluye a los europeos. Los afortunados usuarios estadounidenses podrán utilizar las aplicaciones ya existentes pero también podrán crear sus propias aplicaciones.

La versión 1.0 de este kit, que saldrá a la venta por 199 dólares (226,39 euros) incluirá un disco duro interno de 40 GB para la consola, una adaptador de red con una interface 100 base T, la versión 2.2.1 del kernel de Linux (con soporte USB), software, los ensambladores gcc 2.95.2 y glibc 2.2.2 con VU, el entorno Xfree86 3.3.36 con soporte PS2 GS, adaptador para monitor con conectores de audio y teclado y ratón USB.

Vete quitando la idea de la cabeza: el kit sólo será compatible con las consolas norteamericanas, así que pon una vela a San Polígono Mártir y espera sentado. Quizá algún día ocurra un milagro y Sony lo lance en territorio PAL.



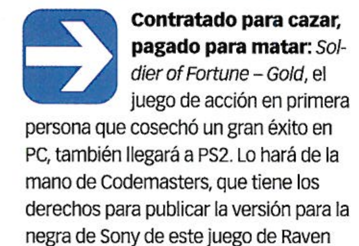
La nave Voyager, capitaneada por Janeway, vuelve a meterse una vez más en líos espaciales



A TIROS POR LA VIDA

CUÁNDO ABRIL **QUIÉN** CODEMASTERS **DÓNDE** WWW.CODEMASTERS.COM

PROXIMAMENTE El PC vuelve a nutrir a la PS2



Contratado para cazar, pagado para matar: *Soldier of Fortune – Gold*, el juego de acción en primera persona que cosechó un gran éxito en PC, también llegará a PS2. Lo hará de la mano de Codemasters, que tiene los derechos para publicar la versión para la negra de Sony de este juego de Raven Software.

Soldier of Fortune – Gold sitúa al jugador en el despiadado entorno de la guerra moderna. Encarnando a John Mullins, el mercenario más mortífero del mundo, tu misión consistirá en acabar con una organización de terroristas. Para ello, deberás cumplir 10 misiones en un total de 26 niveles repartidos por los puntos más calientes de los cinco continentes. El despiadado Mullins participará en sabotajes, asesinatos colectivos y asaltos frontales. Sin embargo, será la habilidad del jugador la que marcará la diferencia entre ser el cazador o la presa.

Como no podía ser de otro modo, el protagonista tendrá acceso a rifles de francotirador, granadas, explosivos plásticos y armas de pulsación experimentales. Además, los enemigos cuentan con localización de daños: si reciben un balazo en la pierna, se desplomarán agarrándose la herida; si lo reciben en la cabeza, adiós muy buenas. Eso sí, para los aprendices de mercenario con mala puntería, existirá un práctico tutorial que les dará un poco de cancha para practicar.¡ Dado que *Soldier of Fortune* estará sustentado por el sistema de renderizado Ghoul de Raven Software, es de esperar que despliegue un alto nivel de detalle y realismo en la recreación de entornos y la animación de los personajes. Hasta que no lo tengamos en nuestras manos, esperaremos con los rifles en alto

COLGADOS EN LA RED

INTERNET Virgin estrena web

Virgin Interactive España ha puesto en marcha su nuevo sitio web con el fin de tener mayor y más directo contacto con sus clientes. Información, correo electrónico directo con la empresa, foro y registro de usuarios son los servicios que incorpora. Además, la página ofrece la opción de comprar los productos Virgin a través de la web.

La actualización se realiza prácticamente a diario para que el usuario pueda acceder a todos los vídeos, demos, trucos, concursos, parches, fondos de escritorio, salvapantallas y novedades en el momento de su aparición. En estos tiempos en los que todo el mundo está con el dicho pánico a Internet y la nueva economía, es de agradecer que siga habiendo gente que apuesta por el futuro-presente.





Genio y figura... Kojima ya despuntó en su juventud: rodaba películas con Super 8 y cobraba a sus compañeros de clase para verlas

EL REY DEL MAMBO

QUIÉN HARRY POTTER **CUÁNDO** EN NAVIDAD **DÓNDE** EN LAS TIENDAS

MENUDO NIPÓN Hideo Kojima, uno de los hombres clave de 2002



La revista Newsweek, uno de los semanarios de información general más prestigiosos e influyentes de Estados Unidos y publicación de referencia en medio mundo, publicó en enero un reportaje sobre las personas que pueden ser clave este año en los más diversos ámbitos. A la pregunta «¿Quién determinará el futuro?», el semanario ofrece siete nombres, entre ellos el del jugador del Barcelona, Javier Saviola, el de la presidenta del Instituto de Investigación y Desarrollo Genético, Claire Fraser, o el del actor, director y guionista francés Mathieu Kassovitz. En la lista también aparece un nombre bien conocido por todos: Hideo Kojima, uno de los gurús de la industria del videojuego, creador de *MGS* y de *MGS 2*. Ni más ni menos.

Newsweek alaba el poder creador, la imaginación y el talento de Kojima, al que califican de figura clave en la industria del entretenimiento digital, destacando el papel que ésta desempeñará en la sociedad del siglo XXI. Parece que la gente por fin empieza a darse cuenta de lo que significan los videojuegos..

LOS *OSCAR* DE LOS VIDEOJUEGOS

CUÁNDO FEBRERO **QUIÉN** IGDA **DÓNDE** WWW..IGDA.ORG

ÚLTIMAS NOTICIAS Se presentan las nominaciones para elegir los mejores títulos del año

El pasado 3 de febrero, la International Game Developers Association (IGDA) presentó en público las nominaciones para los Game Developers Choice Awards, es decir, los premios que eligen los desarrolladores de videojuegos de todo el mundo. La IGDA es una organización sin ánimos de lucro fundada por los desarrolladores de juegos con el fin de fomentar la creación a nivel mundial de una comunidad de desarrollo de videojuegos. La misión de la IGDA es mejorar la industria y el desarrollo de esta forma de arte.

Cualquier desarrollador podía entrar en la votación de los mejores títulos del año, puesto que estos premios están pensados para que reflejen la opinión de una comunidad en constante crecimiento. Estos premios sirven, en definitiva, para reconocer los aspectos más innovadores de los juegos, para reconocer el trabajo de los desarrolladores y para premiar, por encima de todo, el esfuerzo por mejorar y hacer avanzar un arte muchas veces menospreciado.

Los nominados para los premios de la edición de este año son los siguientes:

Juego del año
BLACK & WHITE (Lionhead Studios)
GRAND THEFT AUTO III (DMA Design/Rockstar Games)
HALO: COMBAT EVOLVED (Bungie Studios)
ICO (Sony Computer Entertainment, Inc.)
MAX PAYNE (Remedy Entertainment)

Estudio revelación del año
Adrenium Games por **AZURIK: RISE OF PERATHIA**
Bohemia Interactive Studio por **OPERATION FLASHPOINT**
Croteam por **SERIOUS SAM**
Pseudo Interactive por **CEL DAMAGE**
TimeGate Studios por **KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGNS**

Mejor personaje original del año
Dante, de **DEVIL MAY CRY**
Daxter, de **JAK & DAXTER: EL LEGADO DE LOS PRECURSORES**
Ico, de **ICO**
Max Payne, de **MAX PAYNE**
Munch, de **ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE**

Mejor sonido
Erik Kraber & Jack Grillo por el diseño de sonido en **CLIVE BARKER'S UNDYING**
Harry Gregson-Williams por la banda sonora de **METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY**
Josh Randall por el diseño de sonido en **FREQUENCY**
Marty O'Donnell y su equipo por los efectos de sonido en **HALO: COMBAT EVOLVED**
Thomas Engel, Rudolf Stember y Chris Huelsbeck por el diseño de sonido en **STAR WARS ROGUE SQUADRON II: ROGUE LEADER**

Mejor diseño de videojuego
Fumito Ueda y su equipo por el diseño de **ICO**
Equipo de GTA3 por el diseño de la jugabilidad en **GRAND THEFT AUTO III**
Lorne Lanning y Chris Ulm por la historia/guión de **ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE**
Peter Molyneux y su equipo por el diseño de **BLACK & WHITE**
Shigeru Miyamto y su equipo por el diseño de **PIKMIN**

Mejor diseño de niveles
Craig Filshie, William Mills, Chris Rothwell y James Worrall por el diseño de niveles en **GRAND THEFT AUTO III**
Fumito Ueda y su equipo por el diseño de niveles en **ICO**
Equipo Ghost Recon por el diseño de niveles en **TOM CLANCY'S GHOST RECON**
Scott Campbell, Dave Jaffe, Kellan Hatch y su equipo por el diseño de niveles en **TWISTED METAL: BLACK**
Toshihiro Nagoshi y su equipo por el diseño de niveles en **SUPER MONKEY BALL**

Mejor programación
Kazunori Yamauchi y su equipo por la física de **GRAN TURISMO 3 A-SPEC**
Andy Gavin por la programación de **JAK & DAXTER: EL LEGADO DE LOS PRECURSORES**
Jason Jones y su equipo por la programación de **HALO: COMBAT EVOLVED**
Richard Evans por la inteligencia artificial en **BLACK & WHITE**
Sherman Archibald, John Carmack y Ryan Feltrin por los gráficos de **RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN**

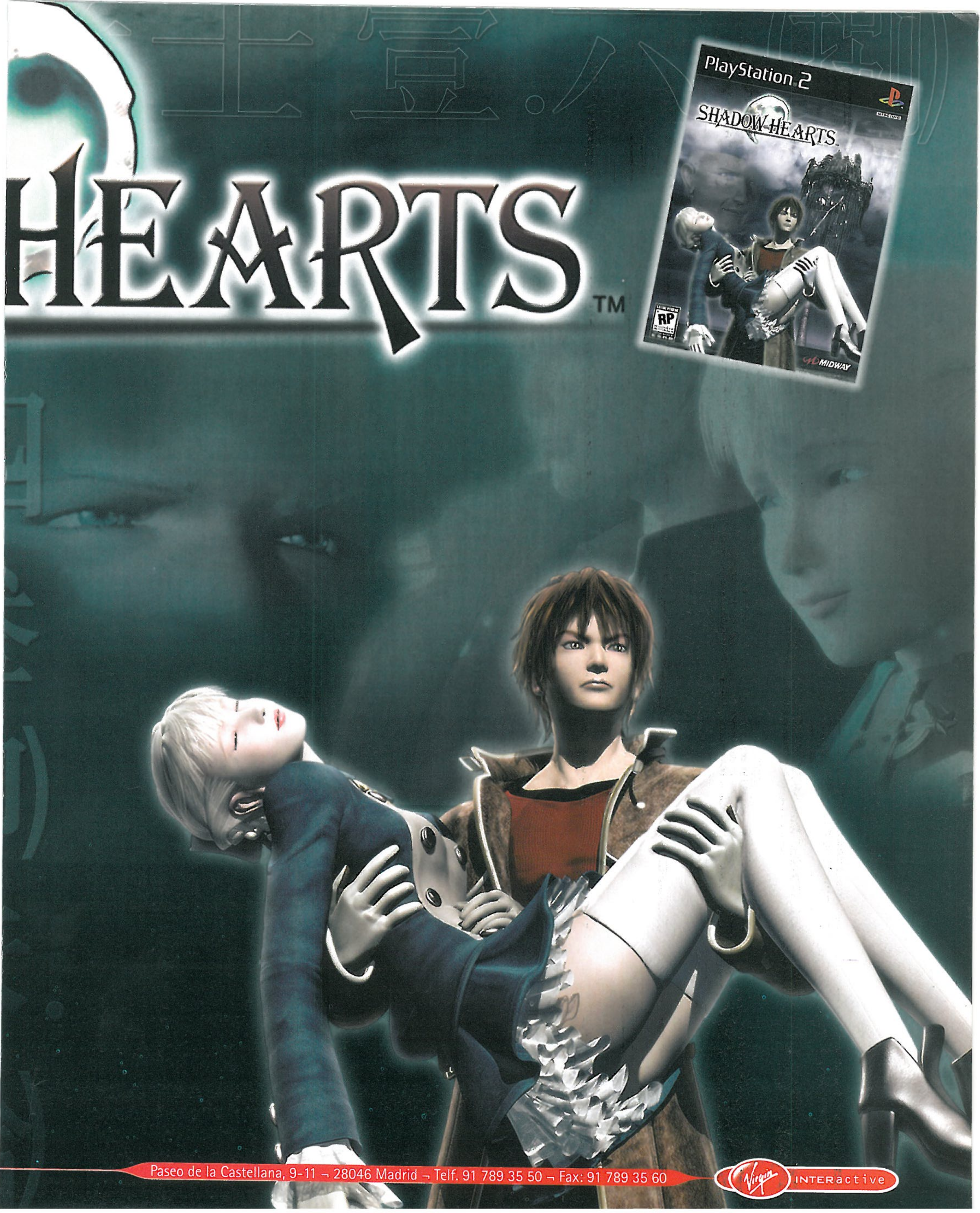
Mejor aspecto visual
Dan Arey y Evan Wells por la animación en **JAK & DAXTER: EL LEGADO DE LOS PRECURSORES**
Fumito Ueda y su equipo por la dirección artística en **ICO**
Kazunori Yamauchi y su equipo por el modelado en **GRAN TURISMO 3 A-SPEC**
Lorne Lanning y Farzad Varahramyan por la dirección artística en **ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE**
Tetsuya Mizuguchi y su equipo por la dirección artística en **REZ**

El juego más innovador
BLACK & WHITE (Lionhead Studios)
CEL DAMAGE (Pseudo Interactive)
FREQUENCY (Harmonix Music Systems)
GRAND THEFT AUTO III (DMA Design)
ICO (Sony Computer Entertainment, Inc.)
KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGNS (TimeGate Studios)
MAJESTIC (Electronic Arts)
MAX PAYNE (Remedy Entertainment)
REZ (United Game Artists)
SUPER MONKEY BALL (Amusement Vision)

Los premios a los mejores títulos del año se entregarán el 21 de marzo durante una ceremonia que tendrá lugar en San José, California, dentro del marco de la Conferencia de Desarrolladores de Videojuegos (GDC), que este año se celebra entre el 19 y el 23 de marzo.



¿Conseguirá Ico el trono? Este chico, aunque muy joven él, podría alzarse como un claro vencedor gracias a las seis nominaciones a los Game Developers Choice Awards que tiene, entre las que se incluyen mejor juego del año, mejor personaje original y mejor diseño de videojuego, entre otros premios. Y como somos así de generosos, el mes que viene os ofreceremos una completa y espectacular *review* del título sorpresa de esta temporada: ICO


HEARTS™
PlayStation 2
SHADOW HEARTS
RP
MIDWAY
Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERactive


FLUFFY
COP
RIP

ENTRA EN JUEGO

SEGUNDA PARTE

El mes pasado te enseñamos cómo conseguir el trabajo de tus sueños en la industria de los videojuegos. Este mes, repasamos con más detalle los puestos de trabajo a los que puedes optar

Nombre: Gonzalo Suárez, alias «Gonzo»
Edad: 39
Cargo: Diseñador y director de proyecto. Actualmente trabaja en Pyro Studios

Éste es el trabajo al que aspira el 95% de los genios por descubrir que *están seguros* de que podrían crear mejores juegos que los profesionales. Da igual que sólo unos pocos quieran programar lenguaje ensamblador o tengan el talento suficiente para crear modelos de 3D, el caso es que todo el mundo piensa que puede inventar juegos.

Sin embargo, la realidad es muy distinta. Imaginar un juego, diseñarlo, hacerlo realidad y que además triunfe, es dificilísimo; un triple salto mortal al vacío sin paracaídas. Muy poca gente es capaz de prever cómo funcionará un juego cuando todavía no pasa de ser un trozo de papel, por no hablar ya de crear algo nuevo. E incluso si eres capaz, tendrás que luchar para demostrarlo. «Es un trabajo difícil de conseguir. En España, porque no hay industria, y fuera, porque se requiere una experiencia difícil de conseguir», nos explica el director de proyecto de *Commandos* y *Commandos 2*.

«El trabajo de diseñador de videojuegos es difícil de conseguir»

Especialidad: Diseñar videojuegos

¿QUÉ HACE?: Concebir el juego, diseñarlo, estructurarlo y crear un equipo de profesionales que lo desarrolle, coordinarlo y administrar el trabajo

REQUISITOS: Es una disciplina muy amplia a la cual es dificilísimo acceder. Los títulos académicos pueden resultar útiles y la aptitud para comunicarse es imprescindible, pero lo principal en tu CV es la experiencia en una empresa de videojuegos. Para Gonzo es imprescindible «tener una clara determinación, paciencia y mucho cariño por la imaginación y el videojuego»

¿VA CONTIGO?: Sí, si *de verdad* entiendes cómo funcionan los juegos existentes y también se te ocurren juegos totalmente nuevos. Pero no basta con imaginarlos: lo más difícil es que esa idea creativa se convierta en un producto real y consistente. Debes resultar accesible y tener voluntad para negociar, pero al mismo tiempo tienes que estar seguro de tus ideas y saber trasmitirlas a los jefes.

¿CÓMO LLEGAR?: Más claro agua: Las empresas buscan diseñadores que hayan creado al menos un juego. Si es posible, crea un minijuego, o si no, diseña documentos o niveles de *Quake* o *Counterstrike*. Adquiere también aptitudes de programador o de artista, o trabaja como probador.

Gonzo pasó de la industria cinematográfica a la de los videojuegos. Empezó en la extinta Ópera Soft como programador, diseñador y grafista. El primer juego que hizo «y que salió a la venta» fue *Goody*.

«Lo que más me gusta de mi trabajo son el principio y el final: concebir el juego y cerrarlo», asegura Suárez. Lo que queda en medio es lo más difícil, «llevar a una cosa metódica y consistente un apetito y una imaginación creativa»

El aspecto menos agradable de este trabajo es ser el centro de atención de las cuentas de resultados de las compañías. «Supone presión y tensión, más aún en un mercado tan agitado y nervioso como éste»

¡AL ART-AQUE!

Artista «junior»
Como si estuvieras en prácticas. Se suelen encargar del trabajo más repetitivo de los juegos, como hacer que una ciudad tenga unas paredes de ladrillo de lo más reales.

Animador de 3D
¿Eres el Walt Disney de los videojuegos? Darles la vida a los personajes de 3D es más fácil que nunca, ya que los software actuales te permiten confeccionar y colorear tu modelo en desarrollo como si se tratara de una marioneta.

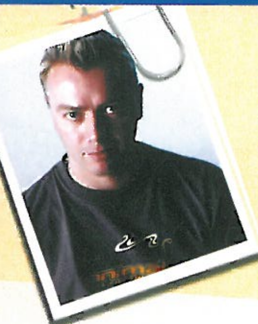
Artista de 2D
Algunos artistas prefieren trabajar con 2D. Incluso hoy en día todavía queda muchísimo material plano por hacer, desde cargar pantallas a diseñar mapas.

DISEÑOS ORIGINALES

Diseñador de niveles
Muchos equipos emplean a gente cuya única tarea es la planificación de niveles de videojuegos. Cartógrafo, urbanista... ¡te tocará hacer de todo en este trabajo!

Diseñador de circuitos
Es un diseñador de niveles de pura cepa encargado de elaborar las carreras en los juegos de conducción. Los juegos situados en ciudades han hecho revivir esta disciplina.

Guionista
Hay quien se especializa en convertir el borrador del argumento del diseño del juego un guión convincente. ¿Eres aficionado al cine? ¡Pues ya sabes!



Nombre: Ed Hayden
Edad: 32
Cargo: Diseñador jefe en Criterion

«Cuando estaba en la universidad, me di cuenta de que trabajar con videojuegos sería lo ideal para mí, porque es un trabajo que no tiene fronteras», comenta Ed Hayden, artista de Criterion. «Puedes crear un edificio hecho de oro, ciudades flotantes... lo que quieras».

La entrada de Hayden en la industria del videojuego demuestra hasta qué punto es importante tener un buen *book* de trabajos, ya que, después de mostrarle a un desarrollador una demo que había creado, le ofrecieron un puesto *ipso facto* en una feria de tecnología: «Aunque tengas títulos para dar y vender, si no dispones de una buena carpeta de trabajos, no te darán el puesto».

En Criterion, Hayden establece primero el diseño artístico general del juego, y luego trabaja conjuntamente con sus colegas (diseñadores, artistas y programadores) para obtener los mejores resultados posibles. Normalmente, lo que hace un artista es tomar los modelos prototipo y readaptarlos a la calidad foto-realista del juego.

«Si no tienes un buen *book* de trabajos, no conseguirás un puesto en esta industria»

Sin embargo, trabajar como artista en el desarrollo de juegos puede llegar a ser frustrante, ya que hay que afrontar cambios continuos. Un avance técnico en el juego que se está desarrollando podría bastar para que se tuvieran que rehacer todos los modelos existentes con el objetivo de darles una mayor resolución. «No es fácil marcarte unos horarios, porque cuando te fijas unas metas tan altas, siempre te da la impresión de que te falta tiempo», dice Hayden.

Pero, en general, considera que el trabajo *sí* que vale la pena por la libertad artística de la uno goza. «Una vez tenía que crear una mariposa para un juego y resulta que encontré una muerta por la calle, así que lo que hice fue escanearla para luego devolverla a la vida en el juego».

Especialidad: Artista

QUÉ HACE: Utiliza herramientas de arte en 2D y 3D para crear el diseño artístico del juego que los jugadores ven en pantalla. También hay algunas vacantes para buenos artistas que trabajen con materiales tradicionales.

REQUISITOS: Una magnífica carpeta de trabajos es imprescindible. No necesitas tener ningún título, pero contar con una licenciatura sería de gran ayuda y hacer algún curso de videojuegos te permitiría familiarizarte con las herramientas.

¿VA CONTIGO?: Si eres un excelente artista realmente interesado en la industria del videojuego. Necesitarás unas buenas dosis de convicción y entusiasmo para superar los momentos difíciles y hacer que tu trabajo acabe reflejado en la pantalla.

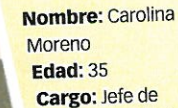
¿CÓMO LLEGAR?: Hazte con las versiones de demos de las principales compañías de diseño artístico de videojuegos (como Maya) y empieza a practicar. Crea una carpeta que impresione y plantéate acumular algo de experiencia dedicándote al arte más mundano, como la repetición de texturas, por ejemplo.

LA IMPRESIÓN ES LO QUE CUENTA

Director de marketing
El puesto ideal para aquellos con unos cuantos años de experiencia. Se encargan de hacer vistoso el juego entre los jugadores y de cara al gran mercado.

Jefe de Relaciones Públicas
Los grandes desarrolladores y distribuidores cuentan con su propio personal de Relaciones Públicas. Es imprescindible sentir pasión por los juegos, ya que los periodistas los ven como la imagen de los juegos de la empresa. No es una tarea fácil, ya que no hay ningún juego de ninguna distribuidora que sea perfecto; y que para gustos, están los colores.

Jefe de promoción
Son los encargados de todo: desde los concursos y las campañas directas por correo hasta los *stands* de las ferias y las famosísimas fiestas de presentación.



Nombre: Carolina Moreno
Edad: 35
Cargo: Jefe de Relaciones Públicas de Proein

Por sus manos pasan unos 200 títulos al año, pero ella juega poco. Y es que su labor es muy distinta. Distinta e imprescindible, sobre todo para que nosotros podamos mantenerte informado puntualmente.

«Mi trabajo consiste en conseguir información y materiales de los editores y proporcionárselos a la prensa –especializada y general– en los distintos formatos y tiempos». Desde que se anuncia el lanzamiento de un juego hasta que se pone a la venta, son muchos los pasos a dar: notas de prensa, las primeras imágenes, *betas* de *preview*, de *review*, acciones de promoción y la presentación final.

«Lo que más me gusta es el trato personal con los periodistas. Lo que menos, la incertidumbre que producen los constantes cambios de fechas de lanzamiento. Este sector es muy dinámico y cambia rápidamente y, aunque forma parte de su encanto, también genera mucha confusión».

Amabilidad, accesibilidad, sociabilidad, tolerancia, comunicabilidad, organización y coherencia son las principales cualidades de un buen jefe de relaciones públicas. Pero, ¿y su lado oscuro? ¿Ni siquiera enseñan los dientes cuando una revista suspende uno de sus juegos? «Siempre intentamos apoyar el producto y transmitir sus aspectos más positivos. Pero la prensa es libre de opinar y no podemos influir en sus puntuaciones»

Carolina empezó en la industria del videojuego hace 10 años. Comenzó en Sega como asistente del jefe de marketing y luego fue jefa de relaciones públicas y jefe de producto. «Marketing y relaciones públicas tienen muchas cosas en común. El primero se centra más en crear material (anuncios, carátulas...) y lo segundo, las relaciones públicas, en generar información», explica Moreno.

Lo más difícil de su trabajo es conseguir que todo el mundo esté contento, dar la información a tiempo y en la forma que necesita cada medio de comunicación.

Especialidad: Marketing y Relaciones Públicas

¿QUÉ HACE?: Obtener material de los editores, tratarlo, adaptarlo al mercado español y distribuirlo a la prensa.

REQUISITOS: Lo ideal es combinar experiencia laboral y formación específica. Existen muchos másters de marketing, gestión comercial y relaciones públicas. El inglés es imprescindible.

¿VA CONTIGO?: Si te gustan los productos de ocio en general y los videojuegos en concreto y eres organizado, comunicativo, extrovertido y tolerante. Debes ser accesible, conocer el funcionamiento de los medios de comunicación y tener nervios a prueba de ¡periodistas!

¿CÓMO LLEGAR?: Aprende inglés, haz un máster especializado en marketing y relaciones públicas y monta una tienda de campaña en la puerta de una compañía de videojuegos. Si al año de dar los buenos días y las buenas tardes con tu mejor sonrisa te ofrecen ser asistente de relaciones públicas o marketing, tírate al suelo y bésalo. Estás en el camino.

«Lo más difícil es conseguir que todo el mundo esté contento»



Nombre: Leith Leary
Edad: 41
Cargo: Director general de Audio Sound

«El sonido representa el 50% en la experiencia de un videojuego»

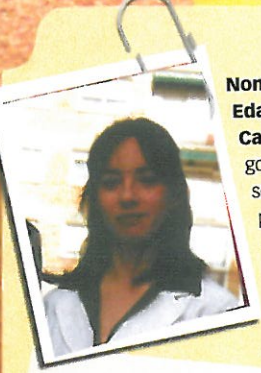
La creación del sonido de los videojuegos constituye uno de los trabajos más competitivos de la industria a los que puedes aspirar. Los que se dedican a ello, a menudo se quejan de no disponer de los medios adecuados, ya que la mayoría de estudios desarrolladores casi siempre esperan que un único empleado se encargue de todos los juegos.

Por otro lado, si eres creativo, te encanta experimentar con los sonidos y se te da bien escribir buenas melodías, has dado en el clavo. Actualmente, el sonido representa un 50% en la experiencia de un videojuego, y si no, intenta ver una película quitándole el volumen y te darás cuenta de lo poco que valoramos el sonido.

Especialidad: Ingeniero de sonido
¿QUÉ HACE?: Se encarga de crear o encontrar efectos de sonido, de contratar y grabar las voces, y de las composiciones musicales.
REQUISITOS: Te recomendamos los cursos de producción de sonido que están disponibles en algunas universidades. Talento y entusiasmo son imprescindibles. Las vacantes en sonido son muy escasas, ya que los estudios desarrolladores a menudo sólo tienen uno o dos ingenieros de sonido, frente a los 20-60 artistas y programadores.
¿VA CONTIGO?: Si eres creativo y técnico, deberías plantearte el diseño de sonido. A los Mozarts en ciernes les recomendamos la composición musical. En cualquier caso, necesitarás una gran perseverancia o mucha suerte para hacerte un hueco. Lo ideal es seas bueno en las dos disciplinas.
¿CÓMO LLEGAR?: Agénciate un hardware y un software de sonido y aprende a manejarlos con los ojos cerrados. Intenta, también, contactar con algún especialista. La experiencia, como ya te imaginas, lo es todo.

«Decidí que quería dedicarme al tema del sonido de los videojuegos cuando me di cuenta de que era demasiado viejo para ser una estrella del pop», nos cuenta Leith Leary. «Pensé que sería la manera perfecta de seguir metido en la producción de sonido y, además, cobrando».

El primer juego de PlayStation para el que realizó los efectos de sonido fue el *Mortal Kombat 2* en 1994, y desde entonces ha tenido la suerte de colaborar en más de 50 juegos de PlayStation.



Nombre: Sonia Ortega
Edad: 25
Cargo: Analista de juegos en otra revista del sector cuyo nombre permanecerá en secreto... La competencia, vamos.

«Hay bastantes mujeres que se dedican a los videojuegos »

Ser analista y colaborador externo es un trabajo duro para cualquier jugador, sobre todo porque siempre acabas haciendo lo que no quiere hacer la gente que está en plantilla en una redacción: los juegos malos. Esos insoportables con puntuaciones del cinco para abajo. Aunque hay cosas peores: guías interminables, recopilaciones de trucos...

A la hora de analizar un juego, de lo que se trata es de puntuar, por una parte, sus diferentes características, y por otra, todo el conjunto. Se necesita un gran sentido crítico y algo de «culturilla general en videojuegos» para poder compararlo adecuadamente con otros de su mismo género, etc. Tampoco se trata de machacar el juego, claro, (algunos lo hacemos, pero eso está mal, chicos, vosotros no lo hagáis en casa).

A la hora de puntuar un título es necesario tener en cuenta muchos factores, pero ante todo, tienes que ponerte en la piel del jugador potencial. Hacerte preguntas como «*¿Merece la pena que alguien se gaste chorrocientos Euros en esto?*» No todos los días sale un *Metal Gear Solid*, pero nuestra puntuación en la revista influirá en que se gane o pierda dinero para las distribuidoras, desarrolladoras, vendedores y demás gente involucrada en cada título. Así pues, como podréis imaginar, poner una nota mala no nos hace precisamente populares entre el sector comercial. Incluso, de vez en cuando, un distribuidor malhumorado hace una llamada telefónica a una revista y... alguien puede tener «problemillas», desapareciendo misteriosamente de la faz de la Tierra hasta el fin de los tiempos.

En cuanto a lo de ser chica... Bueno, hay bastantes más mujeres que se dedican a los videojuegos de lo que parece, aunque en este país no abundamos. Dos de las revistas más vendidas en España están dirigidas por mujeres (no daré más pistas). Habla con ellas y te dirán lo mismo que yo: *«seré el bicho raro de dudosa sexualidad en la redacción de cualquier revista de videojuegos hasta que me jubile»*.

Colaborando de manera externa tienes más libertad, más tiempo para disfrutar del juego —sobre todo cuando te toca hacer una guía—, aunque por otro lado careces de nómina. Eres una especie de mercenario, y como tal, cobras en función de la cantidad de trabajo/páginas que haces.

Especialidad: Análisis y guías de videojuegos.
¿QUÉ HACE?: Mira y remira los juegos para puntuarlos correctamente.
REQUISITOS: Lo primero e indispensable es que te gusten los juegos. Lo segundo, escribir medianamente bien (ser capaz de expresar por escrito lo que quieres decir, vaya, aunque el corrector de Word es una gran ayuda...). Lo tercero, un sentido crítico capaz de crearte enemigos. Y lo cuarto, por supuesto, los idiomas (inglés, imprescindible; japonés, recomendable).
¿VA CONTIGO?: Si eres buen jugador, capaz de hilar más de dos palabras escritas siendo cuidadoso y exigente, y gozas de un espíritu objetivo infalible, sí. Pero si tienes todo eso, ganarías mucho más haciéndote diputado o presidente del gobierno, ¿no crees?
¿CÓMO LLEGAR?: Consigue una prueba en cualquier revista insistiendo e insistiendo. O mejor: consigue el teléfono del director de una revista y llámale de madrugada. Pero que las amenazas no sean demasiado serias, ¿de acuerdo? Y si no te da trabajo, que parezca un accidente...

TEMAS Y VARIACIONES

Experto en licencias musicales
Hay un puñado de gente que se adentra en la industria musical para trasladar el pop a los videojuegos (como ocurre con los temas de *Gran Turismo*).

Grabador de voces
Se encarga de grabar las voces de los actores que realizan los diálogos. Cada actor puede llegar a encargarse de media docena de voces en un juego, y el truco está en hacerlas todas bien. Normalmente, también es el responsable de otros efectos especiales.

Compositor
Hay muy poca gente en esta industria que se dedique exclusivamente a escribir música para videojuegos. Así que mejor búscate algo más sencillo para empezar.

1, 2, 3 PROBANDO

Probador principal
Es el sargento al mando de las trincheras de los grandes proyectos, encargado de que las tareas del responsable de control de calidad sean realizadas correctamente por gente que, seamos francos, se pasa todo el día jugando.

Experto en localización
Es el especialista que busca errores en la traducción. Ahora que el texto se ha ido transformando en un discurso más bien parco, tampoco es que haya mucho donde corregir. Conocer idiomas sigue siendo toda una ventaja a la hora de probar versiones extranjeras, ¡más que nada para poder enterarte de qué va el juego!

LOS PROGRAMADORES

Programador de gráficos
Se encarga de programar el juego para que parezca lo más atractivo posible y a la vez funcione bien. Las mates son muy importantes.

Programador de IA
Se encarga de que tanto los *gangsters*, como los animales, e incluso los futbolistas parezcan tener un atisbo de inteligencia, lo cual se convierte en todo un desafío en el caso de *FIFA*.

Programador especializado en física
Se encarga de que el entorno del videojuego y todo lo que éste comprende, como coches, por ejemplo funcione correctamente. Con la IA y la codificación de la física del juego, aprenderás el truco de saltarte las reglas para hacer que todo tenga mejor aspecto sin que vaya en detrimento del juego.



Especialidad: Programador
¿QUÉ HACE?: Escribe los millones de líneas de instrucciones que configuran el juego: el magnífico diseño, el diseño de niveles, la música, etc.
REQUISITOS: Cada vez piden más una licenciatura, sobre todo en matemáticas o en física. También son útiles los conocimientos de matemáticas y ciencias. Una fantástica demo de programación te abrirá más de una puerta.
¿VA CONTIGO?: Sí, si piensas con lógica, eres minucioso en extremo, puedes trabajar solo, se te dan bien las cifras y no te dejas vencer por los problemas. Las aptitudes de comunicación no técnicas se valoran muchísimo (... si van unidas a un cerebro para las mates del tamaño de Plutón, claro.).
¿CÓMO LLEGAR?: Programa una demo de un juego en tu tiempo libre en C++ o en Visual Basic. Descubre si tienes la disciplina necesaria para acabar con los fallos.

«Hasta la codificación más aburrida puede motivarte si mejora el juego»

Nombre: John Reynolds
Edad: 30
Cargo: Programador principal de Creative Asylum

Como gran parte de la cosecha de programadores actuales, John Reynolds aprendió a codificar con el ordenador de su casa. A la edad de diez añitos le enseñó a su Sinclair ZX81 a contar un chiste.

Y lo que parece una broma de verdad es que esa obsesión infantil es la que ahora le ha convertido en todo un «padrazo» entre sus coetáneos. Como programador principal, ocupa el peldaño más alto del equipo de programación, y se encarga de escribir el código que le ordena al juego lo que tiene que hacer, y cuándo tiene que hacerlo.

Es el que reparte el trabajo, proporciona consejos técnicos y hasta programa un poco bueno, eso cuando no está disputando combates a ritmo trepidante con su actual juego favorito, *Swat 3*, en PC.

«Creo que hay dos tipos de programadores de videojuegos», dice Reynolds. «A uno le apasionan los desafíos técnicos que ponen el hardware a prueba, y otro que prefiere convertir los esfuerzos del programador anterior en un videojuego. Hasta la codificación más aburrida puede llegar a motivar cuando ves que ayuda a mejorar el juego».

En la actualidad, la programación de un juego cualquiera está repartida entre varios profesionales, que son responsables de aspectos como la visualización de gráficos, la jugabilidad, la IA, y tareas más mundanas, como las pantallas de opciones y guardar juegos. Todo tiene que encajar como un puzzle, por eso los equipos de programación trabajan en estrecha colaboración y con enorme disciplina, ya que las fechas de entrega sólo les permiten un margen de error mínimo.

«Ojalá no le echen la bronca nunca a un programador por añadir cosas divertidas al juego, mientras cumpla con las fechas de entrega», comenta Reynolds. «Esos toquecillos adicionales a menudo contribuyen a dejar al jugador fascinado con el producto final».

Reynolds ya tenía un título (y experiencia laboral) antes de conseguir su primer trabajo en la industria del videojuego. «Los títulos son cada vez más necesarios», reconoce. «Sin embargo, una buena demo, un amplio conocimiento de los géneros de juegos y una dosis generosa de entusiasmo, te serán muy útiles».

Los juegos en 3D hacen que resulte de utilidad un buen conocimiento de las matemáticas y la física, pero «los programadores son, ante todo, programadores, y no necesariamente genios de la física ni de las matemáticas», nos asegura para alivio de muchos.

El trabajo tiene alicientes al más puro estilo Expediente X. «Una vez trabajé en un proyecto secreto de Lego. Trabajábamos horas y horas en un edificio secreto en Dinamarca, y la verdad es que tener a un robotito dándote vueltas a los pies a las 2 de la mañana era bastante surrealista». ¡Ni que lo digas!







Nombre: Joan Piella
Edad: 26
Cargo: Jefe de redacción de *PlayStation Magazine*

Estooo... mi cargo consiste en jugar todo el día con la Play y parar sólo para comer e ir al lavabo y, después, cuando llega el fin de semana, vacilar delante de los amigos acerca de mi trabajo... ¡Es broma! De hecho, la persona que crea que ser jefe de redacción en una revista de videojuegos es un «chollo», que no intente encontrar un trabajo así, porque aquí se trabaja igual que en cualquier otro sitio. Aunque también es verdad que si te apasionan los videojuegos, tienes la suerte, como yo, de pasarte muchas horas al día con algo que te gusta.

La revista sale cada mes, de manera que mi trabajo es como un ciclo que se repite cada 30 días. Lo primero que se hace es, junto con la directora, decidir el contenido de la revista, el cual nunca es definitivo, puesto que a última hora siempre llega la *beta* de algún juego que merece un sitio en la publicación y hay que reestructurarlo todo. Después se reparte el trabajo a los analistas, se revisan las *previews* y *reviews*, se coordinan las noticias y... siempre se trabaja a contrareloj. La revista tiene una fecha de salida y ese día tiene que estar en los quioscos y librerías. Eso es lo que hay que tener más claro en este trabajo. No valen las excusas. Apáñatelas como quieras, pero el lector quiere su revista cada mes y no puedes fallarle.

Creo que lo mejor de mi trabajo es el hecho de estar justo en medio de todo el meollo. Es decir, por un lado están los desarrolladores y distribuidores de juegos, y por otro lado los usuarios o los jugones. Y yo estoy justo en medio. En este trabajo tengo la oportunidad de ser de los primeros en conocer las últimas noticias del mundo de los videojuegos, el primero en probar títulos que no saldrán hasta dentro de medio año, poder hablar con los creadores y con los usuarios y, en definitiva, de estar metido en algo que me ha dado tantísimas horas de diversión toda mi vida.

ESPECIALIDAD: Periodista de videojuegos.
¿QUÉ HACE? Revisa el contenido de la revista, la coordina, se pelea con el director (directora en este caso) y, cuando puede, se escapa para echar una partidita con la Play.
¿VA CONTIGO? Si te apasionan los videojuegos, sabes escribir, te crees tan listo como para corregir o revisar los textos de los analistas y no tienes remordimientos por dejar que se publique un texto que deja poco bien un juego que a ti te gusta, entonces este trabajo te va como anillo al dedo.
¿CÓMO LLEGAR? Pues como en cualquier otro sitio. Trabajando muy duro e insistiendo. No está de más enviar algún currículum a las oficinas de las revistas que te gustan, enviar textos que hayas escrito y que traten el tema de los videojuegos... cualquier cosa que demuestre que eres capaz de hacer el trabajo y de que lo mereces... Y tener suerte, eso también cuenta.

Nombre: Patrick O'Luanaigh
Edad: 27
Cargo: Director de desarrollo creativo

La entrada de Patrick O'Luanaigh en el mundo de la gestión de juegos ha sido apoteósica. Todo un aficionado a los videojuegos desde su más tierna infancia, cursó una Licenciatura en Cibernética e Informática, consiguió un puesto como programador en Codemasters («Un lugar ideal para aprender»), se pasó al diseño, y estuvo una temporada trabajando como productor externo para después acabar dirigiendo el departamento de adquisiciones de Codemasters (donde se encargaba de buscar nuevos talentos para crear nuevos juegos).

Pero la historia no acaba ahí. Ahora trabaja en SCI, dirigiendo los proyectos y tiene entre manos licencias como las de *Thunderbirds* o *The Italian Job*. Y todavía sigue muy en contacto con el mundo del diseño de juegos.

El puesto de O'Luanaigh no es para pusilánimes, porque las relaciones entre desarrolladores y distribuidores suelen ser bastante delicadas, ya que los primeros anteponen la creatividad a todo lo demás, y los segundos son los que corren con los gastos. O'Luanaigh está en medio, asegurándose de que los desarrolladores tengan todo lo que necesitan y de que el juego esté listo para la fecha de lanzamiento.

Pero a pesar de ocupar un puesto tan importante, en el fondo, sigue siendo todo un jugador. Le encanta poder probar las nuevas consolas mucho antes de que el resto de nosotros hayamos oído si quiera hablar de ellas. «Lo mejor es poder jugar con el nuevo *build* de uno de los juegos que desarrollamos y comprobar que le han añadido algún elemento nuevo y emocionante», nos comenta, añadiendo «¡con un poco de suerte es algo que yo mismo había sugerido la semana anterior!»

El lado negativo de este trabajo tan variado es tener que hacer frente a todos los *e-mails* y mensajes telefónicos que no paran de llegarle a todas horas. «Es imposible dar abasto», reconoce.

«Lo mejor es poder jugar al nuevo *build* de uno de los juegos que desarrollamos»

Especialidad: Productores
¿QUÉ HACEN?: Dirigen el desarrollo de los juegos de una distribuidora y de terceras partes.
REQUISITOS: No es imprescindible tener una licenciatura, pero sí habitual, además de una buena capacidad de comunicación y experiencia previa en la industria.
¿VA CONTIGO?: Sí, si eres muy organizado, y tienes grandes capacidades de planificación y programación. Además, necesitas ser una persona con tacto y saber expresarte bien; ponerte serio cuando es preciso y no temer la «mala fama»... Se pasa mucha soledad en los cargos tan altos.
¿CÓMO LLEGAR?: Haber trabajado un tiempo en diseño de juegos –como probador o programador– suelen ser los requisitos habituales para conseguir el puesto de productor, aunque algunos distribuidores conceden ascensos a los jefes de producto. A veces, los directores de desarrollo más punteros provienen de otras industrias diferentes.

LOS CHICOS DE LA PRENSA

Crítico especialista en juegos
Todas las revistas especializadas disponen de redactores y colaboradores que se encargan de sufrir los juegos malos para que no lo hagas tú. Conseguir tantos juegos así, por las buenas y tener que aguantar algunos que no te comprarías te pueden transformar en un tipo bastante cínico.

Director
Si te aúpas hasta este peldaño en la jerarquía, tendrás mucho contacto con el mundo de la industria videojueguil (¡y algunos te mimarán que no veas!). Ahora serás el responsable de todo el contenido de la revista para lo bueno y para lo malo, lo que equivale a ser muy minucioso con los contenidos, tener unas ideas deslumbrantes, seguir las nuevas tendencias y embarcarte en grandes viajes con los gastos pagados por medio mundo... Suena bien, pero también resulta algo estresante.

A PRODUCIR SE HA DICHO

Productor
Si te crees capaz de camelar a los artistas más temperamentales para que creen un buen juego, respetando las fechas límites, y sin causar demasiadas molestias, entonces la industria necesita tus servicios. Los buenos productores escasean, ya que es un trabajo más difícil de lo que parece.

Director de producción
El director de producción tiene un papel mucho menos estresante, y se encarga de defender la carpeta de juegos en la distribuidora. Colaboran estrechamente con los desarrolladores, introducen el producto en el departamento de marketing, trabajan con el departamento de RP para conseguir screenshots y entrevistas, y por lo general adoptan el papel de «buenos» ante los productores.

ALGO DIFERENTE

Jugador profesional
En la actualidad esta categoría está restringida al PC, y la compone un puñado de afortunados que ganan millones de euros en premios y patrocinios sólo por jugar a juegos como *Quake*. ¡En Corea tienen hasta ligas profesionales!

Abogado
Si quieres ser abogado, lo mejor es que vayas a la universidad y cuando acabes la carrera te pongas en contacto con nosotros. Dicen que las industrias del cine y de la música las llevan los abogados, y su influencia se percibe cada vez más en este mundillo. Puedes amasar una fortuna.

Contable
Otro puesto con una demanda cada vez mayor en la industria del videojuego. Como ya te hemos dicho, si estudias para contable, podrás ganar una pasta en cualquier sitio, pero si te especializas en el desarrollo de juegos, puedes encontrar oportunidades únicas.



Nombre: Jesús Lázaro
Edad: 37
Cargo: Director de doblaje

«Es necesario doblar los videojuegos»

¿Te imaginas jugar a *Metal Gear Solid* con un Solid Snake hablando en japonés? ¿Y si en lugar de la voz propia de un mito poligonal tuviera el mismo tono que Gracita Morales? Resultaría la mitad de duro... o directamente un blando.

De la misma manera que escuchamos hablar en castellano a actores y actrices norteamericanos, franceses o chinos, cada vez es más frecuente que personajes poligonales nacidos en Estados Unidos, Japón o Inglaterra hablen nuestra lengua. Títulos como *Rayman*, *MGS*, *Syphon Filter*, *Silent Hill* o *Medievil* nos han acostumbrado a centrarnos en el juego sin tener que preocuparnos por el diccionario inglés-español. Lázaro es también propietario de un estudio de doblaje, y según él «Lo más difícil no es convencer a la compañía distribuidora de turno de que nos contrate a nosotros, si no hacerle ver que es necesario doblar los videojuegos».

Antes de dedicarse a la localización de software, Lázaro hacía lo mismo que nosotros en *PSMag*: escribir sobre el mundo poligonal. Eran otros tiempos y el doblaje de videojuegos era una quimera. «Llegaba algún que otro título en castellano pero la localización era tan mala que era preferible la versión original».

El proceso es parecido al de doblaje de una película: primero se traduce y adapta el guión, Lázaro hace los ajustes necesarios para sincronizar el texto con el movimiento de la boca de los personajes. Una vez concluida la fase de grabación con los actores le toca el turno a la postproducción: procesar las voces y filtrar los sonidos salivales y respiratorios, hacer copias en el disco duro y en DAT, digitalizar los ficheros... En un doblaje importante participan alrededor de 16 actores, tres traductores y el equipo de producción. El proceso suele durar dos meses. «Doblar un videojuego no es ni más fácil ni más difícil que doblar una película o una serie de televisión. Simplemente, es distinto»

la localización, lo cual es un aspecto importante –aunque requiere grandes gastos y especialización– del desarrollo en la actualidad, ya que el mercado europeo es mayor que el estadounidense.

Especialidad: Localizador de software
¿QUÉ HACE?: Traducir el guión, adaptarlo al español, contratar a los actores más adecuados para cada personaje, postproducir la grabación, editarla y convertirla en un formato adecuado para que el cliente pueda integrar los diálogos en el juego

REQUISITOS: Ser emprendedor, conocer bien el sector y el público al que se dirige el juego en cuestión. Es imprescindible tener relaciones y contactos con profesionales del doblaje y saber manejar una mesa de edición.

¿VA CONTIGO?: Si te gusta el mundo del sonido, los idiomas y tienes capacidad para adaptar ideas y conceptos que no siempre te resultarán familiares. Para un inglés, por ejemplo, sería difícil determinar si un chiste funcionaría en España, donde el sentido del humor es distinto. Además, las connotaciones sexuales y religiosas también difieren enormemente de una cultura a otra. Ser «abierto de mente» es importante y el buen conocimiento de la lengua materna resulta esencial para traducir textos y encontrar errores.

¿CÓMO LLEGAR?: Si lo que quieres es convertirte en la voz de Solid Snake o de Gabe Logan, matricúlate en una buena escuela de arte dramático. Si lo que deseas es tener tu propio estudio y dirigir los doblajes, debes estar dispuesto a empeñarte hasta las orejas, llamar a todas las puertas para conseguir contratos y hacerlo tan bien que al cliente no le queda duda de a quién va a encargar el próximo doblaje.

BUENO, BONITO, BARATO

Encargado de una tienda independiente
Monta tu propia tienda y toma todas las decisiones referentes a las ventas, organiza los *displays*, gestiona el dinero y no dejes que los niños coloquen más de 50 anuncios en la puerta.

Comprador al por menor
Las grandes cadenas de tiendas contratan a unos especialistas, a los que se conoce como compradores, que deciden los juegos que se podrán de moda en los diferentes formatos y realizan los pedidos con meses de antelación. Implica viajar, ver los juegos antes que los demás y tener mucho aguante. ¡Idílico, vamos!

Nombre: Michael Rotchell
Edad: 30
Cargo: Ejecutivo de cuentas nacional en Konami Europa

Michael Rotchell, de Konami, es un excelente vendedor. Es tan bueno que hasta consiguió que sus clientes le votaran como Vendedor del Año en los premios que el periódico comercial *CTW* celebró el año pasado.

Konami, al igual que el resto de las distribuidoras, delega en los vendedores la venta al público de los juegos, y ellos son los que se encargan de mantener a los representantes de las tiendas al día de los juegos que van saliendo, y de cuándo salen. Pero a pesar de lo que pueda parecer, vender juegos a las tiendas no consiste en persuadirles para que compren algo que no quieren. Las tiendas no quieren más existencias que las necesarias (incluso si te ofreces a quedarte con los juegos que no se vendan, se muestran reacios a cederte más espacio en sus estanterías) y te pasarán factura si tu *juego del año* permanece intacto en el escaparate durante meses.

«Me encargo de mostrarles nuestros juegos a los principales vendedores de juegos, ayudándoles a decidir sobre la cantidad de ejemplares que necesitan y planeando con ellos toda las actividades de promoción», dice Rotchell, un antiguo profesor que empezó en este mundillo como ayudante de ventas en GAME. «Una vez el juego sale al mercado, tengo que asegurarme de que se venda y de que los niveles de existencias sean los adecuados».

Especialidad: Ejecutivo de ventas
¿QUÉ HACE?: Vende los juegos de la distribuidora a las grandes cadenas de compradores y a los representantes de las tiendas independientes.

REQUISITOS: Tienes que ser bastante bueno en Matemáticas. La experiencia en el sector de venta puede resultarte útil, y es imprescindible poseer buenas dotes de diplomático, ya que harás de intermediario entre los vendedores minoristas y la empresa.

¿VA CONTIGO?: Si más que lo que hace que un juego sea bueno, te interesa lo que hace que venda en el comercio minorista, y si te gusta alternar y conocer gente. ¡Si no aceptas un no por respuesta!

¿CÓMO LLEGAR?: Adquiere experiencia trabajando en una tienda de videojuegos. Intenta calcular el número de copias de un juego que venderá tu tienda. Si aciertas, es que vas por el buen camino.

«Las tiendas te pasarán factura si tu juego del año permanece intacto en el escaparate durante meses»



Antonio Martínez. 31 años.
Paquete desde 1991.
PlayStation 2
MotoGP 2
namco
Antonio nació para ser piloto de carreras. Todos sus esfuerzos en casa para tener una moto fueron inútiles. Huelga de hambre. No hablaba con nadie. Se encerraba en su cuarto. Lo hizo todo, pero nunca logró cumplir su sueño. Gracias a Luis su mejor amigo, calmaba su afición. Eso sí, siempre de paquete. ¡Ahora su sueño se ha cumplido con MotoGP2. El mejor simulador de motos. Con todas las motos del Campeonato del Mundo de 500 cc. Con todos los pilotos. Con todos los equipos. Con mejores gráficos y efectos, con cinco nuevos circuitos, con diferentes condiciones climatológicas, con repeticiones de carrera como si fuera una retransmisión de televisión. MotoGP2 para los auténticos aficionados a las motos.
motogp
PlayStation 2
EL OTRO LADO
es.playstation.com

CONCURSO
DVD Destino de caballero

Destino de caballero



Un cuento épico de amor, honor y determinación. Su destino está en tus manos: o escribes y te lo llevas a casa o no escribes y engulles (si puedes) *Noche de fiesta*



La respuesta

Envía este cupón a:
CONCURSO *Destino de caballero*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....
....
Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....
Código postal: ....
País: ....
Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

La pregunta

¿Qué película lanzó a la fama a Heath Ledger, el actor protagonista de *Destino de caballero*?
1.- El patriota
2.- Braveheart
3.- Juego de patriotas

El premio

Columbia Tristar Home Entertainment y *PlayStation Magazine* sortearán 15 DVD de la película *Destino de caballero* entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta

Un fraude contra la sociedad

La persona que piratea nos está defraudando a todos. No sólo por la destrucción de muchos puestos de trabajo, sino por la competencia desleal contra grandes y pequeñas empresas que generan empleo y riqueza, contribuyendo con sus impuestos al bienestar social. El pirata actúa en su único y exclusivo beneficio, sin pagar impuestos y con el único esfuerzo de apretar un botón.

Víctimas de un delito

La piratería afecta a toda la sociedad, y las primeras víctimas son los más débiles. Para la elaboración de un videocassette, DVD o CD, se unifica el esfuerzo de miles de personas. Desde el enorme equipo técnico que interviene en la realización hasta la amplísima cadena de personas que distribuyen el producto.

La piratería atenta contra la Ley

En España la defraudación de los derechos de autor es un delito de los artículos 270 y 271 y lleva aparejadas penas de multa y hasta de prisión por un periodo de 4 años, inhabilitación y cierre del establecimiento o industria de los condenados.

Las tarjetas descodificadoras de canales de TV representan una nueva forma de piratería, y su aspecto es idéntico al de un circuíto impreso. Además de atentar contra la ley de Propiedad Intelectual, su tenencia y fabricación suponen una estafa informática y una defraudación de las telecomunicaciones contempladas en los artículos 248 y 255 del Código Penal.

La piratería de hoy
crea parados mañana.
Y uno
puedes ser tú...



Federación para la protección de la propiedad intelectual.

Tel.: 91 522 12 35 - Fax: 91 521 37 42
E-mail: fantipirateria@hotmail.com





La serie *Final Fantasy* ha vendido más de 300 millones de copias en el mundo entero y está a punto de consolidarse como el título definitivo del género de rol. Seguro que todos los aficionados a la serie (y los que nos sois tan aficionados también, vamos admitidlo) estáis ya ansiosos de que llegue el día en que la última aventura de Square esté en vuestras manos. Pues, como nuestra generosidad no tiene límites, tal y como hemos demostrado en muchas, muchísimas ocasiones, hemos pensado que os gustaría saber qué demonios pasa por la cabeza del creador de una de las series de videojuegos más famosas y conocidas del planeta: Hironbu Sakaguchi.

Aunque a estos genios japoneses no les gusta demasiado desvelar secretos o hablar de sus proyectos, nuestra insistencia y atractivo consiguieron sonsacar algo de información a este señor tan simpático.

El genio que se esconde tras la serie de aventuras plagada de espadas y brujería variada de *Final Fantasy* es un hombrecillo con bigote y voz suave. Sakaguchi trabaja codo con codo con el genial equipo de dise-

EL HOMBRE FANTÁSTICO DE FINAL FANTASY

Cada vez está más cerca el lanzamiento de *Final Fantasy X.* Los dientes ya casi os llegan al suelo. Resbaláis con vuestra propia baba (y con la nuestra). ¿Qué podemos hacer para que el sufrimiento sea menor? Pues hablar con el creador de *FF*, Hironobu Sakaguchi...

ñadores gráficos y científicos de Square. Juntos han conseguido sacarle todo el jugo a la tecnología disponible y no hay duda de que en PlayStation los juegos *FF* no tienen igual.

El primer *Final Fantasy* de Sakaguchi apareció en 1987 en el Sistema de Entretenimiento Nintendo (NES). Su sistema de combate basado en turnos y su universo único fueron toda una revolución y dejaron a la competencia con un palmo de narices. quince años después la serie sigue siendo una de las más potentes del panorama, la aparición de cada episodio sigue armando un gran revuelo y las cifras de ventas siguen siendo astronómicas. El año pasado Square hizo sus pinitos en la industria cinematográfica y estrenó *Final Fantasy: La fuerza interior*. La película era una pasada, pero no tuvo demasiado éxito en las taquillas. Echemos una ojeada por la ventana de Square a ver si conseguimos ver algo del mundo fantástico de Sakaguchi...

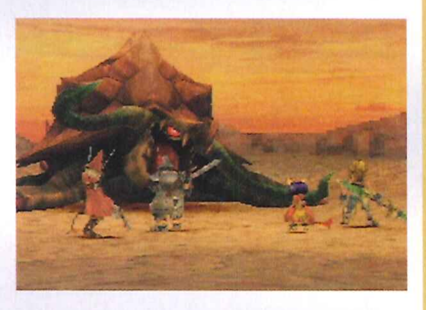
PSMag: ¿Le decepcionó que la película tuviera poco éxito?
Hironbu Sakaguchi: Sí, nos decepcionó que no fuera un éxito financiero, pero conseguimos lo que nos habíamos propuesto crear y para nosotros eso ya es un éxito.

PSMag: ¿Cuánto se tardó en crear la película?
HS: Entre la concepción y la realización, unos cuatro años.

PSMag: La calidad de la animación de la película fue increíble. ¿Cómo lo consiguieron?
HS: Después de la fase de preproducción inicial (realizar un bosquejo de los personajes, la historia y ese tipo de cosas), tuvimos que ponernos manos a la obra con la tecnología ya que partíamos de cero. Creamos nuestro propio hardware en los estudios de Hawai, luego hicimos lo propio con el software, al que llamamos Maya. En el proyecto trabajaron alrededor de 200 diseñadores gráficos y programadores. Fue una experiencia realmente dura y no me importaría en absoluto repetirla.

PSMag: ¿Entra en sus planes realizar otra película?
HS: Me encantaría, ¡pero por nada en el mundo volvería a empezar de cero otra vez!

PSMag: Los gráficos de *La fuerza interior* podrían definirse como excelentes. ¿Cómo se aplicarán estos logros técnicos a los juegos del futuro?
HS: Aprendimos mucho al hacer la película y está claro que todo ese conocimiento nos ayudará a crear los juegos *FF* del futuro. En estos momentos, en nuestras oficinas japonesas los programadores y diseñadores gráficos están en pleno proceso



de adaptación del software Maya a la creación de juegos.

PSMag: ¿En qué fase se encuentra la serie *FF*?
HS: Como bien sabréis, muy pronto lanzaremos *FFX* para PS2 en verano del 2002. Luego llegará *FFXI*, un juego totalmente *online*, en el que podrán participar jugadores de todas las partes del mundo. *FFXII* está en fase de preproducción. Aún no estamos seguros de qué formato utilizaremos, pero confiamos en que se parezca mucho a los gráficos de la película.

PSMag: ¿Puede explicarnos algo más sobre el nuevo servicio PlayOnline de Square?
HS: PlayOnline será un nuevo servicio en red diseñado para ofrecer una amplia gama de servicios y entretenimiento, incluidos Juegos *Online*, Entretenimiento *Online* y Comunicación *Online*. *Final Fantasy XI* será un JDR *online* y el juego que inaugurará el servicio PlayOnline. Los jugadores se podrán conectar a PlayOnline desde sus PS2.

PSMag: Por último, le agradeceríamos que pusiera punto y final a una cuestión que llevamos debatiendo hace tiempo. ¿Cuál es el personaje más fuerte de *FF*?
HS: No sé cuál es el más fuerte, pero mi preferido es Garland, el villano de *Final Fantasy I*.

«*FFXII* se acercará mucho a la calidad visual de la película»

¡ESO SÍ QUE ES FUERZA!

La película *Final Fantasy* llega pisando fuerte en DVD



Final Fantasy: La fuerza interior fue la primera, y probablemente la última, incursión de Square en la industria cinematográfica. A pesar de contar con una animación increíble, el pobre diálogo de la película y un argumento algo artificial llevaron al fracaso tanto de crítics como financiero en los cines de todo el mundo.

No obstante, el lanzamiento de un DVD de dos discos (¡seguro que ya está arrasando en las tiendas de tu ciudad!) puede que ayude a Square a recuperar parte de las pérdidas. Un DVD bastante completito, la verdad sea dicha.

¿DE QUÉ VA? CUENTA, CUENTA...
Aunque es bastante parecida a los juegos *FF* en el contenido relacionado con la vida, muerte y degradación ambiental, *La fuerza interior* es una historia independiente por derecho propio. Los eventos tienen lugar en un futuro lejano: hordas de bestias malvadas llamadas Phantoms han invadido laTierra. La raza humana vive en enormes ciudades protegidas por barreras y no cesa en su empeño por encontrar una forma de derrotar a los Phantoms.



Y entonces aparece en escena la doctora Aki Ross, la última baza de la humanidad. Al mando de una tropa de primera, los Deep Eyes, Aki busca los siete Espíritus con la esperanza de que salven la tierra. ¿Qué te has perdido dices? Pues échale un ojo a la película y encontrarás las respuestas a todas tus dudas.

EXTRAS DEL DVD
- Documentales.
- Comparación con los *storyboards*: un modo de visualización de la película que ofrece una combinación de la película final, el guión ilustrado y los bocetos de la animación, con comentarios opcionales del director y datos interesantes.
- Trailers.
- Documental interactivo original: *Cómo se hizo Final Fantasy*.
- *Final Fantasy Shuffler* ® : Hazte cineasta y reedita la escena de la sala de prensa de la película.
- Tomas falsas.
- Inicio alternativo.
- Videoclip de *Final Fantasy Thriller*
- ¡Y mucho más!

LANZAMIENTO **N/D**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **KING MONKEY**
WEB **WWW.PLAYSTATION.COM**

ALFRED CHICKEN

¿Últimamente tu PSone no dice ni pío? Pues soluciónalo.

CHECKPOINTS

Utilizando ascensores, planeando y explorando encontrarás de vez en cuando un globito azul. Picotéalos, porque son los *checkpoints*.

ALFRED EL VIAJERO

La versión que hemos probado del juego cuenta con 11 niveles diferentes, pero puede que el juego final tenga más. Los que hemos visto son de lo más variados, aunque la mecánica de juego no cambia demasiado de unos a otros.



PIEDRAS PRECIOSAS

Como de costumbre, después de conseguir 100 piedras preciosas obtienes una vida extra. No es la idea más original del mundo, pero si la usa todo el mundo...



Como dice Bush, *«que nadie se confunda»*: esto no tiene nada que ver con *Chicken Run*. *Alfred Chicken* será un plataformas puro y duro, sin licencias de películas, ni dibujos, ni nada de nada. Pero eso sí, se convertirá en un plataformas a la antigua usanza. Por ahora cuenta con más elementos de los viejos *Super Mario* para NES y SNES que ningún otro título de PSone de cuantos hemos visto hasta la fecha: puertas interdimensionales para pasar a las diferentes zonas de cada nivel —como las tuberías de *Super Mario*—; acción en *scroll*, aunque los gráficos sean tridimensionales como en *Tarzan*; escenarios coloridos, personajes de dibujos animados, etc.

Pero de nuevo, *«que nadie se confunda»*. De todo lo anterior sería fácil desprender que *Alfred Chicken* será un titulillo para niños, de ésos facilones que se pasan en media hora. No lo será. El pollo Alfred no tendrá las cosas nada fáciles para alcanzar el final de ningún nivel, y necesitará de la colaboración de jugadores muy hábiles para lograrlo al menos de vez en cuando. Abismos constantes, pinchos sobre los que no deberías caer, enemigos, secciones en las que tienes sólo un puñado de segundos para alcanzar una determinada plataforma...

Las posibilidades del control por ahora no son demasiadas, y es poco probable que sus desarrolladores añadan más de cara al juego final. De nuevo como en algunos plataformas clásicos en *scroll*, en *Alfred Chicken* podrás saltar, planear para caer más despacio y picotear cosas. Nada más. Sin embargo, como los escenarios están llenos de plataformas móviles, ascensores, interruptores, obstáculos móviles y enemigos, la cosa puede llegar a complicarse bastante. ¡Tendrás problemas para continuar vivo desde el primer nivel del juego!

La función de picotear te hará falta para activar interruptores y acabar con algunos enemigos que te molesten —saltando y cayendo en picado sobre ellos, je, je—, pero también te permitirá resolver algunos puzzles. Rompiendo determinados cubos de hielo serás capaz de alcanzar zonas aparentemente inaccesibles, o modificar el escenario de modo que te permita llegar a plataformas demasiado altas. Tampoco podían faltar los muelles para dar supersaltos, claro..Vamos, que si tu sobrino no es un auténtico maestro del DualShock, será mejor que *le ayudes un poco* cuando *Alfred Chicken* aterrice —o picotee— en PSone muy pronto. Eso, suponiendo que tú sí seas hábil con los botones, porque este juego será de esos que no regalan nada.

AVANCE

+ LO MEJOR

- **El elevado nivel de dificultad**
- **La clásica mecánica de juego**



- **Hombre, no es un Super Mario...**
- **Algo simplón, en general**

NUESTRA PREDICCIÓN

Si no fuese tan claustrofóbico y comprimidos sería más adecuado para el público jovenzuelo.

RAYMAN RUSH

Vuelve el ser de las extremidades flotantes

DOS JUGADORES

Ubi Soft no ha bautizado este juego como a su clon para PS2 porque claro, *Rayman Multiplayer* soporta a cuatro jugadores simultáneos. *Rayman Rush* sólo a dos. Y la división entre dos es aplicable a casi todo en *Rayman Rush*...





APROVECHA EL ESCENARIO

Cada «circuito» está repleto de elementos que pueden serte de gran ayuda: muelles que te permitirán saltar sobre áreas fangosas, interruptores que activan plataformas por las que se accede a caminos alternativos... En cuanto a los obstáculos, puedes librarte de algunos —como las bombas— disparándoles.

PELIGROS

Los rayos te achicharran, las rocas o mazas te aplastan... Nada acabará con tu vida, pero todos esos accidentillos te harán perder algo de tiempo y tu adversario podría adelantarte.



¿Has visto ya *Rayman M*? Lo analizamos hace tan sólo un par de números (6/10 en *PSMag 61*). Era un conjunto de minijuegos dividido en dos grandes grupos: carreras y batallas. En todos participaban cuatro personajes, independientemente de que fuesen controlados por jugadores o por la CPU, como en *Crash Bash*. Pues bien: *Rayman Rush* es —aproximadamente— el mismo juego, sólo que... partido por la mitad y para PSone.

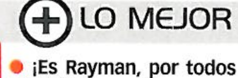
De los dos grandes grupos de pruebas de *Rayman M*, el juego de PSone se ha quedado con uno: las carreras. Todos los minijuegos de *Rayman Rush* son carreras. De los cuatro personajes que competían en las pruebas de *Rayman M*, la versión de PSone se ha quedado también con la mitad, dos. Bueno, en el menú de personajes siguen apareciendo ocho en total —cuatro secretos—, pero sólo dos compiten en cada nivel. Y claro, de los cuatro jugadores que podían participar simultáneamente en *Rayman Multiplayer,* con MultiTap2, también han quedado aquí sólo dos, de nuevo la mitad. Vamos, que *Rayman Rush* es la raíz cuadrada de *Rayman M*.

Aun así, no tiene mala pinta. El título de PSone contará con tres mundos compuestos por cuatro niveles cada uno, y los ocho personajes de PS2 (si bien al principio sólo estarán disponibles Rayman, Globox, Barbaguda y Nenchman). Como en PS2, lo que tendrás que hacer será superar carreras consiguiendo determinados objetivos según el minijuego: recoger Lums, mejorar el tiempo dictado por la CPU, ganar a tu adversario... Pero aun así, lo que hemos visto hasta el momento de *Rayman Rush* es tan sólo un pedazo de *Rayman M*. ●



«Todos los minijuegos de *Rayman Rush* son carreras»

AVANCE



- ¡Es Rayman, por todos los bits!
- 3 mundos, 12 niveles, 8 personajes



- Rayman M partido por la mitad
- Acción monótona
- Gráficos sencillos

NUESTRA PREDICCIÓN

Rayman M se quedó en agua de borrajas en PS2, veremos que pasa en PSone

LANZAMIENTO **MARZO**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
DESARROLLADOR **JVC**
WEB **WWW.VIRGIN.ES**

Panzer Front Bis

¡Esto es la guerra - Segunda parte!



PREPARA TU ESTRATEGIA

Aunque te guste disparar a lo loco y en todas direcciones, no estaría de más que prepararas tu ataque contra las fuerzas enemigas con una planificación previa. Con la ayuda de estos mapas, tu tarea de estratega será un poco menos complicada, aunque exigirá que te exprimas un poco las neuronas. En nuestra humilde opinión, este aspecto estratégico es lo más divertido del juego.



APROVECHA EL TERRENO

Como ya sucedía en el título original, el terreno determinará, en muchas ocasiones, que triunfes o fracases en tu misión. Aprovecha cualquier colina, agujero, edificio, bosque o lo que sea, para esconderte y esperar el mejor momento para lanzarte al ataque. Pero no te olvides que los enemigos no tienen ni un pelo de tontos y utilizarán las mismas artimañas que tú.



Segundas partes nunca fueron buenas. Seguro que en más de una ocasión has escuchado esta frase en boca de algún amigo o conocido. Quizá tengan razón, quizá no. El caso es que muy pronto vamos a poder disfrutar de la secuela de uno de los títulos que más nos impactó en nuestra querida gris.

No hace ni tan sólo un año que apareció en el mercado videojueguil *Panzer Front*, un título bélico en el que te ponías a mandos de un tanque (o de muchos) y avanzabas campo a través disparando obuses a todo quisqui. Pero no sólo podías disparar pepinos, si hubiera sido así, *Panzer* no habría destacado como lo hizo. Lo que convirtió a este buen juego en un juego excelente fue su jugabilidad. Y es que todos los aspectos estratégicos con los que se podía «jugar» eran de lo mejorcito que habíamos visto. La cantidad de tanques que podías elegir, los escenarios por los que podías deambular, la inteligencia artificial de los enemigos y la verosimilitud de la que hacía gala, pusieron el listón muy, pero que muy alto.

¿Y qué nos depara *Panzer Front Bis*? Pues esperamos que lo mismo que antes, pero mejorado. ¿Difícil? Sí. ¿Es todo un reto? Pues claro. Pero para eso están los retos, para superarlos.

¡AL ATAQUERRR!

El nuevo título de Virgin para PSone promete mucho, puesto que parte de la base del título anterior, aunque como es de suponer, en esta ocasión habrá más misiones, más tanques y más entornos. El marco histórico continúa siendo el mismo: la Segunda Guerra Mundial.

Panzer Front Bis utiliza la misma mecánica de juego y la extraordinaria calidad de detalle que el título original, pero añadiendo características nuevas e innovadoras. Ahora ya no sólo daremos órdenes a nuestros tanques aliados para que sigan una ruta o ataquen un blanco concreto, ahora incluso podremos hablar con nuestros «compañeros» de batalla. ¿Te gusta? Pues espera, que aún hay más. En esta nueva versión se ha incluido un modo de Construcción_ Sí, es lo que estás pensando_ ¿pero qué haces?, ¡deja de babear hombre, que luego tu mamá tiene que limpiarlo! En este nuevo modo construirás tus propias misiones y tramas y, además, tendrás a tu disposición un montón de mapas preestablecidos sobre los que «trabajar». Aunque también podrás crear tus propios mapas e invitar a tus amiguetes (a los que, por descontado, no debes revelarles dónde están los mejores escondites desde donde disparar). ¿Somos malos? Sí, bueno, y nos dirás que tú eres un angelito y nosotros nos lo creeremos ¡Que ya nos vamos conociendo! Pero el modo Construcción no acaba aquí. Aparte de lo dicho, también tendrás la opción de personalizar tu tanque, ajustar el tiempo atmosférico, la hora del día, el país, los objetivos de las misiones y muchas características más que te ayudarán a recrear las batallas más espectaculares y entretenidas que puedas imaginar.

¡HAL ERA UNA TOSTADORA!

Otro aspecto sobre el que se está trabajando a fondo es, tal y como sucede en la mayoría

«*Panzer Front Bis* utiliza la misma mecánica de juego que el título original»

NO PIERDAS EL CONTACTO

Una de las nuevas características que incluirá esta secuela será la posibilidad de hablar con tus compañeros o compatriotas. Sí, en esta ocasión, no sólo podrás dar órdenes a tus soldados, sino que también les podrás contar un chiste... que no, que es broma, que en la guerra no se cuentan chistes ni tonterias... Si hablas con tus subordinados, mejor que aproveches la ocasión para decirles algo útil y que sirva para ganar la batalla en la que te has metido.









EL PAISAJE DE LA GUERRA

Panzer Front Bis **hará gala de unos escenarios y entornos absolutamente desolados. ¿Has visto** ***Salvar al soldado Ryan*****? Pues quizá lo que veas en este juego te recuerde un poco a la magistral película de Steven Spielberg. Es el paisaje de la guerra, chico. Aquí se viene a morir...**





de los juegos de la actualidad, la inteligencia artificial de los enemigos. Si en el título original éstos eran astutos y malvados, aquí aún serán más inteligentes y despreciables. En esta secuela, el entorno volverá a ser una de las piezas clave que determinará tu victoria o tu fracaso. Cualquier edificio, colina, carretera inclinada o vía de tren servirá para que puedas esconderte y sorprender por la espalda a ese maldito tanque que quiere achicharrarte. Y todo lo que tu hagas o pienses hacer, ellos también lo harán o «pensarán» en hacerlo. Si atacas a un tanque por la espalda, no te verá y podrás cargártelo con cierta facilidad, pero cuando tu tanque salte por los aires y no sepas de dónde demonios ha venido ese obús, piensa que un tanque enemigo te ha dado una buena tunda por detrás sin que tu te enteraras.

UN LUGAR SOMBRÍO Y LÚGUBRE

Tendrás a tu disposición más de 45 tanques y recorrerás los desolados parajes de la guerra a través de más de 35 misiones. El entorno gráfico conserva el espíritu sombrío y devastado del título original, cosa que nos complace enormemente. Aunque hoy en día, en PS2, estemos acostumbrados a unos gráficos deslumbrantes (*Metal Gear Solid 2*, *Gran Turismo 3*, *Ico*), la verdad es que *Panzer Front Bis* lleva hasta el límite la pequeña joya gris de Sony en lo que se refiere a aspecto visual y jugabilidad. Pocas veces hemos visto tanta diversión e inteligencia embutida en un CD. La libertad de decisión que tendrás en *Panzer* será de las que marcan un hito. Siempre habrá una nueva manera de abordar una misión. Puedes entrar «a saco», como si estuvieras blandiendo una

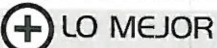


espada (aunque aquí dispararás proyectiles mortales) o preparar una estrategia que sería la envidia cochina del mismísimo Patton. Las posibilidades se nos antojan infinitas. Y la diversión más infinita aún. Esperamos con los brazos abiertos esta nueva entrega de la batalla más famosa librada en el terreno de PSone.

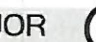
¿Segundas partes nunca fueron buenas? ¿Quién ha dicho eso?

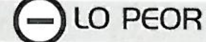
«Todo lo que tu hagas o pienses hacer, ellos (los malos) lo harán o pensarán en hacerlo»

AVANCE



- La parte estratégica
- Gráficos mejorados
- Conducir una bestia que dispara obuses





- Estamos mal acostumbrados con los juegos que están apareciendo en PS2

NUESTRA PREDICCIÓN

El mismo sistema de juego que el título original, pero con más de todo

LANZAMIENTO **MARZO**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
DESARROLLADOR **CRAVE ENTERTAINMENT**
WEB **WWW.UBISOFT.COM**

X-BLADEZ IN LINE SKATER

Va de «patinez» en línea, ¿«zabez»?

OBSTÁCULOS

Los hay para saltar, deslizarse, tomar altura, esquivar... De todos los tipos, vamos. ¿Te crees capaz de esquivar los conos como un profesional? Eso habrá que verlo...



PERSONAJES

La beta que hemos probado sólo cuenta con dos personajes y un solo circuito, pero suponemos que en el juego final habrá toda una banda de patinadores radicales.



TONY-LETRAS

El sistema de letras que se vuelven rojas y se caen a pedazos cuando fallas una acrobacia es *sospechosamente parecido* al de *Tony Hawk's Pro Skater 2*... Pero bueno, al menos así ya sabes cómo funciona, ¿no?



Hay veces en que tenemos que ser realmente intuitivos para realizar una *preview*. Nos referimos a casos como éste, en el que la beta que probamos apenas es una «demo larga» de lo que será el juego final en el futuro. Tan sólo un nivel —de día o de noche, eso sí— y dos personajes que probar. No es mucho, no. Pero más o menos podemos hacernos una idea del rumbo que *X-Bladez In Line Skater* tomará antes de llegar a las tiendas, gracias en parte a *Scooter Racing*.

Y es que los creadores de *Scooter Racing* son los mismos que se están encargando de *X-Bladez In Line Skater*, reciclando buena parte de las ideas de uno para el otro. De hecho, por ahora, los menús son prácticamente idénticos, y los gráficos se parecen bastante. La diferencia fundamental es que *Scooter Racing* tiende a desenvolverse en escenarios grandes llenos de obstáculos por los que moverse libremente, mientras que lo que veremos en *X-Bladez* serán «circuitos cerrados». Cuando empieza la carrera, puedes moverte a izquierda o derecha, frenar, saltar y realizar acrobacias; ¡pero no retroceder! Esto es porque tienes que conseguir determinados objetivos en cada nivel *a la primera*: recoger todos los ítems que se te indiquen en el menú previo a la prueba y, además, obtener una determinada cantidad de puntos. Y claro, si pudieras retroceder para volver a intentarlo, sería demasiado fácil.

La verdad es que a *X-Bladez* todavía le queda mucho, mucho trabajo para convertirse en un juego como *Tony* manda. La cámara y el control dan infinidad de problemas, su aspecto es demasiado simple, la música tiene tintes demasiado infantiles para el tono pretendidamente salvaje y radical de los personajes, etc. Pero todavía es pronto para llevarse las manos a la cabeza. La materia prima es buena, desde luego —patines en línea, circuitos en los que no puedes retroceder—, aunque sólo a Crave corresponde extraer de ella un juego.

«Puedes moverte a izquierda o derecha, frenar, saltar y realizar acrobacias; ¡pero no retroceder!»

AVANCE

LO MEJOR
- ¡Al fin un juego de patines en línea!
- Personajes muy majos

LO PEOR
- El control, por ahora, es desastroso
- La cámara se lleva muy mal con el personaje

NUESTRA PREDICCIÓN
Hay que trabajar el control, y añadir mas modos de juego

LANZAMIENTO **MARZO**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
DESARROLLADOR **CRAVE ENTERTAINMENT**
WEB **WWW.UBISOFT.COM**

SCOOTER RACING

¡No permitamos que estos cacharros pasen de moda!

PASEOS POLIGONALES

Los gráficos de Scooter Racing no te deslumbrarán, pero aún así, los escenarios son más bien grandes y resultones, con obstáculos más que suficientes y muy variados.



ESCOGE BANDA

Hay tres bandas callejeras en el juego, y deberás decantarte por una al seleccionar personaje. ¿Te identificas más con los East-side Lighting, con los Bay City Thrashers o con los Front Runners?



PIRUETAS

A estas alturas ya serás todo un experto en acrobacias sobre ruedas, ¿no? Pues pon en práctica todo lo aprendido en otros juegos, porque casi todo lo que sabes te será útil en Scooter Racing.



¿Cómo está tu sobrino? ¿Ya te habla otra vez, después de que le destrozaras en mil pedazos el patinete que le regalaste y con el que te taladraba sin cesar día y noche? Lo sabemos, no tuviste más remedio, iba a volverte loco, tenías que destruirlo... En el fondo lo hiciste por él, porque desde que le regalaste el artilugio aquel apenas estudiaba, salía demasiado, regresaba a casa con heridas en las rodillas y los codos... Eres un buen primo/tío/hermano mayor, y seguro que el crío te lo agradece cuando crezca y entienda las cosas desde una perspectiva adulta. Y hablando de madurez... ¿has visto *Scooter Racing*? ¡Es chulísimo!

Nos estamos refiriendo al nuevo trabajo de Crave para PSone un «simulador de patinete» similar a *Freestyle Scooter*. Ya sabes, esos patinetes de dos ruedas con manillar que tan de moda se habían puesto hace unos meses. *Freestyle Scooter* supo aprovechar el momento, pero quizás *Scooter Racing* llega un pelín tarde. En cualquier caso, dicen que *nunca es tarde si el juego es bueno*, ¿no?

Y lo que hemos visto de *Scooter Racing* no tiene mala pinta. Puedes ejecutar infinidad de movimientos distintos en el aire, saltar con X en rampas y obstáculos, deslizarte atravesando el patinete sobre bordes y barandillas, etc. De hecho, las peripecias que son capaces de hacer estos personajillos son tan retorcidas, que incluso al comienzo del juego hay una advertencia al jugador para que no intente realizar estas cosas en la realidad. ¡Es genial! Niños, no lo intentéis hacer en casa, ¿de acuerdo?

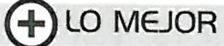
Los gráficos de *Scooter Racing* se mueven con gran suavidad, y el control se ajusta a las manos como un guante. Esto es debido a que Crave ha tomado prestada la distribución de botones característica de casi todos los simuladores de *skate* y *snowboard*, para que cualquiera se familiarice con él enseguida.

¿Contará la versión final con la suficiente gama de modos de juego, ideas originales y virtudes técnicas como para superar al ahora desfasado *Freestyle Scooter*, al que tanto se parece por ahora? Podría ser, pero los muchachos de Crave van a tener que hacer horas extras para lograrlo en tan poco tiempo...

«Los gráficos de *Scooter Racing* se mueven con gran suavidad, y el control se ajusta a las manos como un guante»



AVANCE



LO MEJOR	LO PEOR	NUESTRA PREDICCIÓN
• La suavidad de los gráficos • La variedad de movimientos	• Todavía anda algo soso de gráficos, opciones... • No promete ser muy original	Tiene buena pinta, pero por ahora está falto de «chicha».





Espíritu «nintendero». La perspectiva isométrica de los viejos Zelda y Final Fantasy. ¡Qué tiempos aquéllos!



Sin turnos. Podrás atacar con cada uno de tus personajes cuando esté listo, sin turnos propiamente dichos. ¡Sé rápido!

¿Vídeos en 16 bits? Se han añadido un par de secuencias de vídeo para darle un aire un poco más moderno.



¿Efectos de luz? Bueeeeno, digamos que las magias y demás «luces» no te dejarán boquiabierto por su calidad...

FINAL FANTASY VI

Después de FFVII, FFVIII y FFIX, ¡FFVI! ¡Qué raro cuentan en Japón!

DATOS



PRECIO **15,99 €**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **SQUARESOFT**
RESTRICCION DE EDAD **TP**
IDIOMA **TEXTOS EN INGLÉS (SIN VOCES)**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

FINAL FANTASY VIII
(PSMag35 10/10)
El preferido de la mayoría en PlayStation. Aunque claro, para gustos están los *Final Fantasy*.

GRANDIA
(PSMag60 9/10)
Después de la serie *FF*, uno de los grandes preferidos (junto con *Alundra* y *Alundra 2*).

A no ser que hayas estado en otro planeta hasta ahora, conocerás algún *Final Fantasy*, pero puede que aún no sepas un par de cosillas sobre la serie. Por ejemplo, que el primer *FF* de PlayStation fue *FFVII*, pero que los seis anteriores aparecieron tan sólo en Japón y Estados Unidos para las consolas NES y SNES de Nintendo. O que este *remake* de *FFVI* para PSone salió en Estados Unidos hace tiempo, en un *pack* que titularon *Final Fantasy Anthology*, junto con *FFV*. O que *FFVI* ha sido considerado el mejor juego de rol de la historia por miles de roleros japoneses y estadounidenses...

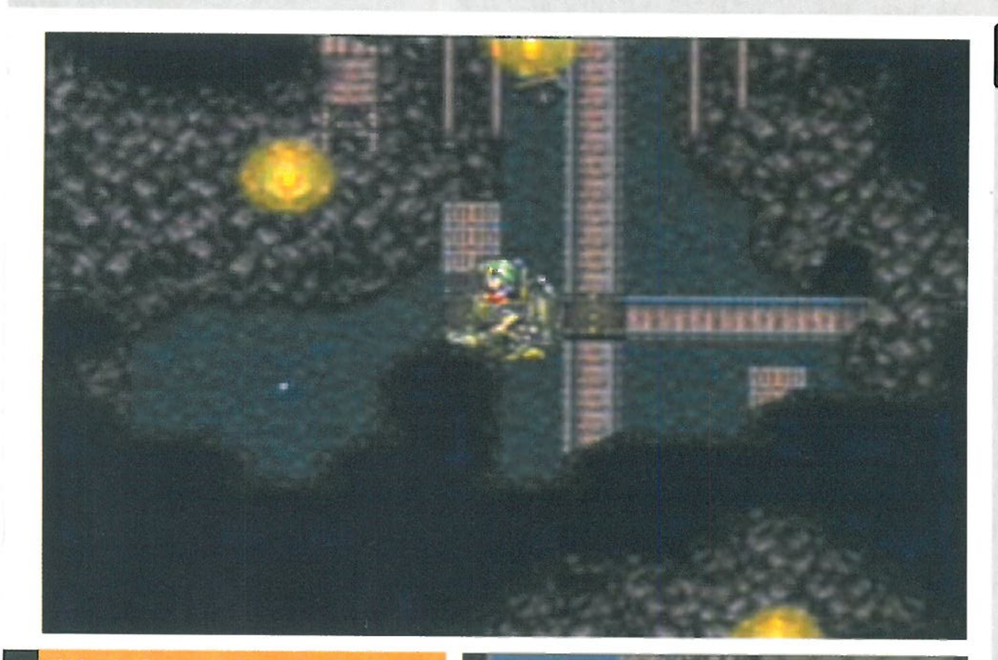
Aquí tendríamos que hablar de dos cosas muy diferentes: primero, del juego propiamente dicho; y segundo, del «acontecimiento» que supone el hecho de que aparezca ahora, en PSone, después de tantos años, con novedades exclusivas y todo eso.

Del juego en sí no te contaremos más de lo necesario, porque hacerlo nos parecería un atentado contra Square (ellos lo cuentan mejor que nadie). ¡El argumento es demasiado bueno! *FFVI* no fue considerado el mejor RPG de la historia por casualidad, sino por una mecánica de juego totalmente innovadora y unos gráficos que —en aquella época— quitaban el hipo. La evolución de los personajes era impresionante, y, por primera vez, un juego de rol incluyó un sistema tan elaborado de utilización de magias, incluyendo a las llamadas «Espers» (un término medio entre el sistema de Guardian Forces de *FFVIII* y las Materias de *FFVII*). Las Espers multiplicaban las posibilidades de ataques hasta el infinito, confiriendo habilidades complejas a los personajes como utilizar ataques diferentes en cada mano —obteniendo dos ataques por turno—, mezclar elementos, realizar magias evolucionadas, etc.

«Una aventura de unas 50 horas llena de diálogos de calidad, combates muy elaborados e infinidad de sorpresas»

Por otra parte estaba el argumento, claro: el clásico «dramón» interminable de cualquier *FF*, lleno de personajes perfectamente descritos, con personalidades detalladas y muy diferentes. Todo ello, como en *FFVII*, envuelto en un mundo dominado por la tecnología en el que la magia es un campo misterioso, poderoso y desconocido. Una aventura de unas 50 horas llena de diálogos de calidad, combates muy elaborados e infinidad de sorpresas. Suena bien, ¿eh?

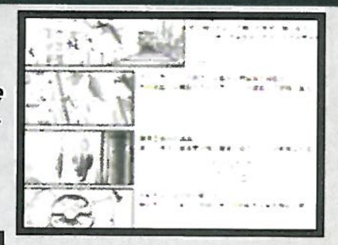
Sin embargo, y como decíamos al principio, el hecho de que *FFVI* aparezca al fin en Europa es todo un acontecimiento por muchas razones. Si bien aquí no vendrá acompañado de *FFV* en el pack bautizado como *Anthology* en el mercado americano, sí que traerá bajo el brazo un disco que te encantará ver: ¡un DVD con una demo jugable de *Final Fantasy X* para PS2! Claro, si no tienes todavía una PS2, no te hará especial ilusión... En ese caso deberás conformarte con los otros «regalos» que hallarás en *FFVI* y que no aparecían en el cartucho de Super Nintendo original: increíbles secuencias de vídeo generadas



Extras

Además del juego propiamente dicho y la demo de *FFX* para PS2, en este *remake* de *FFVI* para PSone encontrarás algunos extras que no aparecían en el título original para Super Nintendo:





Bocetos: Los diseños y bocetos originales de las secuencias, ¡en japonés y todo!

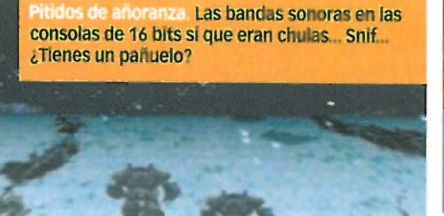


Renders: Algunos dibujos geniales de los elementos, artilugios y personajes que aparecen en los vídeos.



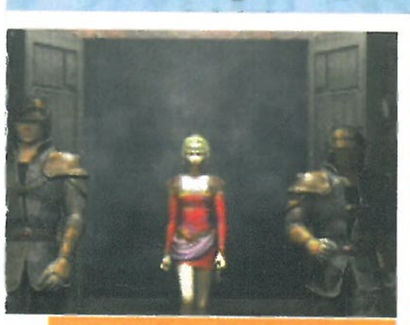
Fichas: Todos los datos de los enemigos, para que sepas todo lo necesario sobre los bichejos a los que te enfrentas.





Pitidos de añoranza Las bandas sonoras en las consolas de 16 bits sí que eran chulas... Snif... ¿Tienes un pañuelo?





La intro añadida es impresionante



La chica del juego y reina mágica. Tendría que reírse más.



A la chica le han lavado al cerebro los «malos»

Este es Kefka... ¡y esta loco de atar!

por ordenador —tan buenas o mejores que las de cualquier otro *FF* de PlayStation— al comienzo y al final del juego; un glosario con fichas de todos los enemigos del juego; bocetos y *renders* en alta resolución de los nuevos vídeos, diseños originales...

¡Y todo eso por sólo 15,99 €! (Por menos de lo que serían 3.000 ptas.). El —posiblemente— mejor título de la serie, una demo jugable de *FFX* e infinidad de extras exclusivos para PSone. *Final Fantasy VI* es *bueno, bonito y barato*. Desde luego, ya no se hacen juegos como los de antes (ahora suelen ser mucho peores y más caros).

Lo único malo, terrible, que tiene este *Final Fantasy VI* es el idioma. Sony lo ha traducido a varios, pero ¡ninguno de ellos es el castellano! ¡Imperdonable! Semejantes parrafadas en inglés... Una lástima. Entre otras cosas porque, si no dominas esta lengua, te costará bastante más aprender a utilizar correcta-



mente el complejo sistema de magias, ataques, ítems y Espers. Pero bueno, aparte de eso, y de los gráficos y el sonido de una consola de 16 bits, es un juegazo. Busca unos Euros entre los cojines del sofá y comprueba por qué tanta gente opina que es el mejor *Final Fantasy* de la historia, a pesar de los años que han transcurrido desde que salió en Japón.sorpresa inesperada para todos.

VEREDICTO

PlayStation Magazine
Edición oficial española de

- GRÁFICOS 5
De SNES, je, je
- JUGABILIDAD 9
¡Como los de antes!
- ADICTIVIDAD 9
Ah, la nostalgia...

VEREDICTO

¿Un FF por ese precio? ¡Estarías loco si te lo perdieras! Si no te importan los gráficos paleolítico.



Clasificados

LOS MEJORES JUEGOS PLAYSTATION DE TODOS LOS TIEMPOS

Los 5 mejores *shoot 'em up*

Si te van las armas grandes y los cerebros pequeños, aquí tienes los mejores juegos de tiros para dar rienda suelta a tu gatillo

No. 1 Medal Of Honor



En *MOH* encarnas a un agente secreto aliado en un angustioso recorrido tras las líneas enemigas en la Alemania nazi. Sumergido en una atmósfera absorbente, deberás cumplir unos objetivos que van desde sabotear submarinos hasta rociar con plomo a todo bicho viviente. Genial en todos los sentidos.

DISTRIBUIDOR **Electronic Arts** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag37*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Desbloquear vídeo del tercer nivel:** Introduce DAS BOOT en la máquina Enigma

No. 2 Alien Resurrección



La muerte a causa de un chorro de ácido acecha en cada esquina de esta claustrofóbica y perturbadora pesadilla que mezcla aventura y combate de un modo increíble. Difícil pero apasionante. ¡Eh! ¿Qué ha sido ese ruido? ¡Arghhh!

DISTRIBUIDOR **Electronic Arts** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag46*** VIDEO ***PSMag49***

EL TRUCO **Para acceder al menú de trucos:** Ve a la pantalla de opciones y pulsa ◎, ←, →, ◎, ↑, L2

No. 3 Time Crisis



Prepara tu pistola para el festival de tiros arcade más adictivo y frenético en PlayStation. Más te vale mantener los ojos bien abiertos y ser rápido con el gatillo si quieres acabar con la horda de matones vengativos que han secuestrado a la hija del presidente.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag12*** DEMO ***PSMag9***

EL TRUCO **Desbloquear el helipuerto:** No dejes escapar a más de dos hombres vestidos de naranja en la piscina

No. 4 Colony Wars: Vengeance



Si eres de los que les gusta dar vueltas a bordo de una nave espacial y enfrascarse en varias misiones de combate, no busques más. Aquí tienes un soberbio *shooter* espacial variado, cautivador y con unos gráficos de otra galaxia. No podrás dejarlo.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag24*** DEMO ***PSMag24***

EL TRUCO **Las armas no se sobrecalientan:** En la pantalla de contraseñas, introduce «Dark*Angel»

No. 5 Quake II



Un gran divertimento en primera persona que te obliga a abrirte paso, cargado de armamento futurista, por un planeta hostil en el que te enfrentarás a implacables legiones de alienígenas asesinos. Los gráficos son impresionantes; la jugabilidad, explosiva, y la durabilidad, garantizada.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag35*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Munición infinita y todas las armas en el modo multijugador:** Termina el juego en el modo difícil

Los 5 mejores juegos de deportes

Éstos son los ídolos que lograron subir al podio de PlayStation

No. 1 ISS Pro Evolution 2



***ISS* es el mejor juego de fútbol** del momento —en cualquier consola— y si, además, se trata de tu deporte preferido, estás, sin duda, ante uno de los mejores juegos de la historia. *ISS* es de lo más realista y adictivo que hayas visto jamás, ¡no marcarás dos goles iguales! Es lo más parecido al fútbol de verdad. Si no forma parte de tu colección, te estás perdiendo algo serio.

DISTRIBUIDOR **KONAMI** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag52*** DEMO ***PSMag54***

EL TRUCO **Equipos clásicos y de estrellas mundiales:** Gana la liga Master y la liga Internacional

No. 2 Tony Hawk's Pro Skater 2

***Tony Hawk's* es un juego brillante** que no admite rival dentro del género del deporte callejero. Una variedad de piruetas casi infinita, unos recorridos ingeniosos y un modo de progresión exigente respaldan una animación exquisita y una jugabilidad irresistible. Te cautivará.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag46*** DEMO ***PSMag44, 53***

EL TRUCO **Multiplicador x13:** Haz pausa, mantén pulsado L1 y pulsa ⊗, ◎, ◎, ◬, ↑, ↓

No. 3 Everybody's Golf 2



Golf arcade sencillo y divertido para hasta cuatro jugadores, que deja a un lado jerseys chillones y pantalones a cuadros. Los cómicos personajes contribuyen a la alegre atmósfera de un juego que , no por divertido, deja de ser fiel al deporte de los hoyos.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag43*** DEMO ***PSMag43***

EL TRUCO **Circuitos inversos:** Mantén pulsado L1 + L2 + ◎ en la pantalla de selección de circuito

No. 4 Anna Kournikova's Smash Court Tennis



***Smash Court* consigue** dar un giro divertido a un deporte que suele ser bastante soso. Tras unos gráficos sencillos con aire *retro* se esconde un juego arcade travieso, algo tonto y «chinchón», pero muy entretenido, sobre todo en el modo para cuatro jugadores. Todo un *ace*.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag31*** DEMO ***PSMag33***

EL TRUCO **Todas las secuencias finales:** Cuando aparezca «Press Start» en el menú principal, pulsa ↑ x4, ↓ x4, ← x4, → x4

No. 5 NBA LIVE 2001



La serie *NBA Live*, de EA, siempre ha ido muy por delante de sus perseguidores. En esta entrega, sigue machacando, taponando y cubriendo como nadie para ofrecer un espectáculo de fluidez y velocidad en la chirriante cancha. Una joya para los amantes de las pelotas naranjas.

DISTRIBUIDOR **Electronic Arts** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag50*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Juega como Michael Jordan:** Gánale en un uno contra uno y podrás jugar con él en el equipo clásico

Los 5 mejores juegos de carreras

Gasta neumáticos —y pulgares— con los juegazos que ocuparon la *pole*

No. 1 Gran Turismo 2



¡Un juego impresionante! Ningún otro título puede hacerle sombra. Ni en número de coches, ni en realismo, ni en ajustes mecánicos, ni en acción. La curva de dificultad está perfectamente diseñada y te lleva de conductor novato en un cuatro latas a campeón a bordo de una bestia de 800 CV. Gráficos exquisitos y una jugabilidad que te durará meses. ¡Todo el mundo debería tener *GT2*!

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag38*** VÍDEO ***PSMag40***

EL TRUCO **Superlicencia**: Gana todas las licencias (A, B, Int. A, Int. B, Int. C) para desbloquear la opción de «superlicencia» en el menú de licencias

No. 2 TOCA: World Touring Cars



Este tipo de carreras siempre ha prevalecido ante la Fórmula 1 por la espectacularidad de sus choques y el derroche de acción. *WTC* captura el agitado espíritu competitivo de estas carreras en una amplia e impresionante selección de coches y circuitos internacionales.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **7/10** NÚM. ***PSMag45*** DEMO ***PSMag47, 50***

EL TRUCO **Mazda RX7:** Hazte con 335 puntos para conseguir este coche extra

No. 3 Colin McRae Rally 2.0

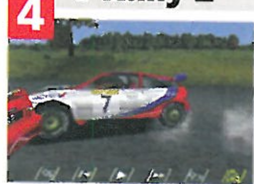


Una exquisitez que incluye los coches y circuitos auténticos del campeonato mundial de rally. Unos gráficos detallados e impecables y un manejo de lo más realista lo auparon como campeón de los simuladores de rally. ¡Es de ensueño!

DISTRIBUIDOR **CODEMASTERS** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag42*** DEMO ***PSMag45***

EL TRUCO **Lancer road car:** En la pantalla para crear un nuevo piloto, introduce OFFROAD

No. 4 V-Rally 2



Para los puristas y para los entusiastas del motor. *V-Rally 2* sólo admite la competencia de *Colin McRae*. Tu flamante máquina acabará rebozada en barro... ¡qué gustazo! Nada, unos arreglillos y a correr de nuevo.

DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag31*** DEMO ***PSMag39***

EL TRUCO **Coche de oro:** En la pantalla de piloto, introduce GOLDNUGGET

No. 5 Formula One 2001



Es la última encarnación de una serie veterana en el asfalto de las carreras F1. *2001* ofrece el equilibrio perfecto entre la planificación estratégica por equipos y las carreras arcade. Por supuesto, todos los circuitos, equipos y conductores son reales. Brillante, aunque no perfecto.

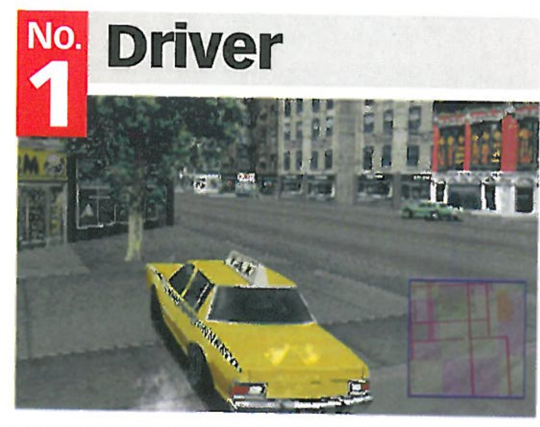
DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **7/10** NÚM. ***PSMag53*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Cuándo hay que parar:** en una carrera de 20 vueltas, párate en boxes en la vuelta 10-11

Los 5 mejores juegos de conducción arcade

Persecuciones, embestidas y tiroteos que te impactarán

No. 1 Driver



Tanner, un policía secreto que va a su aire, es el protagonista de este juego de conducción con misiones y uno de los personajes con más sangre fría de PlayStation. Peina con él los peores callejones de la América de los setenta en coches descomunales, infíltrate en una banda criminal y esquiva a los coches patrulla. A veces puede ser difícil, pero siempre resulta de lo más emocionante.

DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag29*** DEMO ***PSMag29, 32***

EL TRUCO **Ver los créditos:** En el menú principal pulsa L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, L1, L2, R1

No. 2 Grand Theft Auto



Un juego de conducción anárquico, basado en misiones, en el que recorres ciudades estadounidenses librando una cruenta batalla contra los gángsteres rivales. Tildado por algunos de pura violencia sin sentido, parece que pocos le vieron la gracia a eso de atropellar a gente para ganar. puntos.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag15*** DEMO ***PSMag15***

EL TRUCO **Modo Dios:** Introduce HANGTHEDJ como nombre de jugador

No. 3 Wipeout 3: Special Edition



Sublimes carreras del siglo XXI en las que pilotas un aerodeslizador armado por unos circuitos que parecen montañas rusas de neón. Aúna lo mejor de los tres *Wipeout* anteriores. Inolvidable.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag43*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Circuitos prototipo:** Introduce CANER W como nombre de jugador por defecto

No. 4 World's Scariest Police Chases



Inspirado en un *show* televisivo de la cadena Fox, este juego de polis y cacos nos ha impactado. Incluye un fantástico modo cooperativo en el que, mientras un jugador conduce, el otro va de copiloto, disparando. Algo corto, pero muy bueno.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag56*** DEMO **MUY PRONTO**

EL TRUCO **Todos los puntos de partida en el modo patrulla:** Introduce ↓, ↑, L2, L1, ⊗, △, L2, R1 en el menú principal

No. 5 Rollcage Stage II



Deberás pilotar a velocidades de infarto en unas máquinas que giran sobre sí mismas y que vienen equipadas con un armamento de lo más impresionante. Si logras desbloquear todo, dispondrás de 60 circuitos y 16 modalidades de juego.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **7/10** NÚM ***PSMag39*** DEMO ***PSMag41***

EL TRUCO **Modo demolición:** Introduce IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME? como contraseña

Los 5 mejores juegos de rol

1. **FINAL FANTASY VII** — DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **10/10**



2. **VAGRANT STORY** — DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** PUNTUACIÓN **9/10**
3. **VANDAL HEARTS** — DISTRIBUIDOR **KONAMI** PUNTUACIÓN **9/10**
4. **FINAL FANTASY IX** — DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** PUNTUACIÓN **9/**
5. **WILD ARMS** — DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10**

¿Sabías que...



con sólo jugar un mes a *Tony Hawk's*, el jugador medio se romperá un 63% de los huesos que tiene en el cuerpo y deberá pasarse dos años en un hospital recuperándose?

Los Play Premios

...y el premio a la cantidad más disparatada de artillería disparada en un juego es para... *Panzer Front*. «Danke schön, *PSMag*» dijo el coronel Schmidt antes de pisar una mina. ¡Ups!

Los 5 mejores juegos de acción/aventura

Pistolas, interruptores, palancas, puzzles y «malos» a los que machacar

No. 1 Metal Gear Solid

El agente de las fuerzas especiales Solid Snake es el rey del género en una aventura majestuosa que no tiene rival. La astucia y el sigilo son tan importantes como una buena puntería. Equipado con armas y artilugios de alta tecnología, salpicado de humor y con los mejores gráficos que verás en PlayStation, este juego es uno de los que *hay* que tener.

DISTRIBUIDOR **KONAMI** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag28*** DEMO ***PSMag27***

EL TRUCO **Esmoquin:** Completa el juego dos veces (una cediendo a la tortura de Ocelot y otra sin ceder). Graba y vuelve a empezar la partida con el mismo nombre

No. 2 Tomb Raider



La primera aventura de Lara deslumbró a propios y extraños con su mezcla de exploración arqueológica y emocionantes combates. Desde los enfrentamientos con dinosaurios en valles perdidos hasta la resolución de puzzles en templos gigantescos, está repleto de sorpresas.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag1*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Saltar nivel:** Ve a la pantalla de Inventario y pulsa L2, R2, △, L1, L1, ○, R2, L2 después pulsa SELECT

No. 3 Resident Evil 2



La segunda entrega de este título de terror de supervivencia con zombis es la mejor de toda la saga *Resident*. Siempre andas mal de munición y estas hordas de zombis de aviesas intenciones se muestran implacables. Terrorífico, pero excepcional en todos los sentidos.

DISTRIBUIDOR **VIRGIN** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag17*** DEMO ***PSMag17***

EL TRUCO **Juegos "B":** Termina los juegos "A" con cada personaje y obtendrás los juegos "B"

No. 4 Silent Hill



Otro con el que pasarás miedo. Intentas sacar a la luz una conspiración satánica en Smalltown (EE.UU.) Las imágenes espeluznantes, la envolvente banda sonora y el retorcido argumento harán que juegues desde debajo del sofá. Increíblemente claustrofóbico y escalofriante.

DISTRIBUIDOR **KONAMI** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag32*** VÍDEO ***PSMag25***

EL TRUCO **Pasa del combate con el jefe final:** Dispara toda la munición en la pared de la habitación anterior a la del jefe final

No. 5 Syphon Filter 2



Una aventura que conjuga una acción explosiva con algo de sigilo y un aire cinematográfico. Ingeniosa y muy jugable, aunque es difícil de dominar.
¡Menos mal que tienes un buen arsenal de armas y artilugios para abrirte camino!

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag40*** VÍDEO ***PSMag42***

EL TRUCO **Seleccionar nivel:** Haz pausa, selecciona el mapa y después mantén pulsados simultáneamente →, L2, R2, ○, □, ✕. Ahora ve al menú de opciones para seleccionar el truco

Los 5 mejores plataformas

Salta, brinca y bota por unos mundos disparatados a todo color

No. 1 Crash Bandicoot 3



Un plataformas encantador y extenso, terriblemente divertido de jugar y con una curva de aprendizaje bien equilibrada. Durante los niveles saltarás, darás vueltas, volarás en biplano, harás submarinismo y pilotarás motos. Lo mejor de Crash.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag24*** DEMO ***PSMag25***

EL TRUCO **Más vidas:** Repite una y otra vez el primer nivel para conseguir las vidas que quieras

No. 2 Oddworld: Abe's Exoddus



Muy detallado, con fondos que dan miedo y una jugabilidad de lo más encantadora y variada. Estos elementos lo han convertido en el mejor plataformas 2D. Su protagonista, el chiflado alienígena Abe, dispone de un ataque flatulento que, por sí solo, ya vale para comprarse el juego.

DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag24*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Avanzar al siguiente camino:** Mantén pulsado R1 y pulsa ○, ○, ✕, ✕, □, □

No. 3 Spider-Man 2



El superhéroe arácnido de la Marvel protagoniza este festival de saltos. Un título con una jugabilidad muy fluida que te llevará a balancearte por el cielo de Nueva York, a atrapar a los villanos y a reírte con los poderes del *alter ego* de Peter Parker. Muy divertido.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag46*** DEMO ***PSMag47***

EL TRUCO **Todos los trajes:** Introduce WASHMCHN en el menú de trucos

No. 4 Spyro 3



El más dulce de todos los personajes PlayStation. Nuestro pirómano violeta salta, planea, nada, brinca y recorre a sus anchas varios mundos en 3D. Recoger esferas, gemas y completar tareas nunca había sido tan gratificante.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag47*** DEMO ***PSMag50, 53***

EL TRUCO **Volverse negro:** Haz pausa y después pulsa ↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓

No. 5 Gex: Enter the Gecko



Un lagarto con ganas de hacerse pasar por agente secreto intentará recoger un surtido de mandos a distancia esparcidos por varios mundos. Con esta premisa surrealista, entra en escena un geco adicto a la televisión que nos hará disfrutar de horas y horas de humor y colorido.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag16*** DEMO ***PSMag17***

EL TRUCO **Vidas infinitas:** Pausa la partida y selecciona la opción «Salir». Luego, mantén apretado L2 y pulsa L2

Los 5 mejores juegos de estrategia



1 **MANAGER DE LIGA 2001**
DISTRIBUIDOR **CODEMASTERS** PUNTUACIÓN **9/10**



2 **WARZONE 2100**
DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **9/10**

3 **PANZER FRONT**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** PUNTUACIÓN **9/10**

4 **CIVILIZATION 2**
DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **9/10**

5 **SYNDICATE WARS**
DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10**

LOS JUEGOS QUE HICIERON GRANDE A LA PLAYSTATION

TUNNEL B1 (1996)
Una verdadera vieja gloria. Éste fue uno de los primeros títulos para la PlayStation. Un *shooter* en 3D que nos hizo ver lo buenos que podían llegar a ser los juegos para nuestra querida gris. Seguro que todavía puedes hacerte con él en alguna tienda.

LOS GRANDES MOMENTOS QUE QUEREMOS



¡SURF Y GUERRAS!
APOCALIPSIS NOW
Robert Duval insiste en que sus tropas salten de los helicópteros en el río para practicar surf. Una combinación maravillosa de batallas y deportes extremos

Los 5 mejores juegos de lucha

¡Aquí hay pelea! Los mejores golpes, puñetazos, patadas...

No. 1 Tekken 3



Sin duda, se trata del maestro indiscutible de los *beat 'em up*. Esta tercera entrega cuenta con ocho modos de juego distintos y un montón de personajes con miles de movimientos letales para aprender. Variado y lleno de acción. No tiene rival.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag21*** DEMO ***PSMag22***

EL TRUCO **Modo *Theater*:** Termina el juego con todos los personajes disponibles desde el inicio

No. 2 WWF Smackdown 2

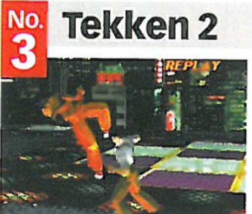


Súbete al *ring* con unas moles enfundadas en tangas de lycra. En total, 50 luchadores desquiciados listos para golpear, saltar desde las escaleras o burlarse de sus adversarios. Un juego enorme y muy entretenido.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag49*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Desbloquear a Michael Cole:** Consigue llegar hasta la primera semana de abril del segundo año en el modo temporada

No. 3 Tekken 2



Su calidad gráfica es inferior a la de *Tekken 3*, pero gracias a su accesibilidad, *Tekken 2* se mantiene como un festival de «yoyas» incluso cuatro años después de su lanzamiento. Personajes magníficos, un argumento absurdo y jugabilidad a raudales. De primera.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **N/D** NÚM. **N/D** DEMO **NO**

EL TRUCO **Modo Sky**: Desbloquea los personajes ocultos, mantén pulsado SELECT + ↑ hasta el inicio del combate al elegir personaje.

No. 4 Soulblade



Sony dio en el clavo una vez más con este fantástico juego de lucha con armas incluidas. Lo de luchar con los puños ya no «mola»; ahora lo más reconfortante es intimidar al contrincante con tu colección de cuchillas afiladas. Un arte marcial más peligroso que el resto.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag6*** DEMO ***PSMag9***

EL TRUCO **Desbloquear a Soul Edge:** Introduce el nombre ALL en la pantalla de puntuaciones

No. 5 Street Fighter Alpha 3



El mejor de la legendaria saga *Street Fighter*. En este título tan purista no hay lugar para el martilleo arbitrario de botones y la jugabilidad roza la perfección.¿A qué esperas para ir en busca de un contrincante a tu medida?

DISTRIBUIDOR **VIRGIN** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag29*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Lucha como Sakura especial:** Selecciona a Sakura en la pantalla de selección de personajes y pulsa START cinco veces

Los 5 mejores juegos en grupo

Si te gusta juntarte con los amiguetes y echar unas partidas, aquí tienes las mejores opciones

No. 1 Micro Machines V3



La forma ideal de triunfar en cualquier reunión social. Carreras de bolsillo con los coches de juguete más pequeños que existen, sobre unos circuitos muy «caseros», que van desde una mesa de cocina al cuarto de baño. Original, «mono» y —lo más importante— divertido. Un título que arrancará más de una carcajada.

DISTRIBUIDOR **CODEMASTERS** PUNTUACIÓN **N/D** NÚM. **N/D** DEMO **NO**

EL TRUCO **Coches enemigos lentos:** Haz pausa y pulsa ◎, △, □, ✕, ◎, △, □, ✕

No. 2 Crash Team Racing



Geniales carreras de *karts* al estilo de los dibujos animados. Sus gráficos impecables y su jugabilidad adictiva cautivarán a todo el mundo; chicos, chicas, mayores, pequeños... Variedad de circuitos y un montón de traviesos bichejos del mundo de *Crash*. El éxtasis multijugador.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag35*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Demo jugable de *Spyro 2*:** En la pantalla principal, mantén L1 + R1 apretados y pulsa ↓, ◎, △, →

No. 3 Worms Armageddon

Uno de los juegos más originales y adictivos. Los controles son sencillos e intuitivos y los gráficos, son de lo más lindo. En *Worms*, los jugadores se van pasando el pad, y en cada turno se dedican a machacar a los gusanos contrarios con las armas más estrafalarias.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **N/D** NÚM. **N/D** DEMO **NO**

EL TRUCO **Invencibilidad**: Pulsa ↑x2, ↓, →x2, ↑

No. 4 Bust-A-Move 2

Patea la silla, muerde el cable del mando, súbete a la mesa y grita, porque no hay nada tan desquiciante como una partida a este clásico puzzle de colores. Ten cuidado si juegas con un amigo, porque puede que no os volváis a dirigir la palabra nunca más.

DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag15*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Otro mundo:** Para disponer de nuevos puzzles y fondos, pulsa R1, □, □ y L2. Luego empieza una partida de puzzle

No. 5 Music 2000



Software para samplear y crear tus temas en PlayStation. Con el modo para cuatro jugadores cada uno carga sus ritmos y sonidos preferidos cual experimentado mezclador y después, a disfrutar de los temas... o de las cacofonías.

DISTRIBUIDOR **CODEMASTERS** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag25*** DEMO ***PSMag25* y *28***

EL TRUCO **Hemos intentado encontrar alguno,** pero no ha habido manera

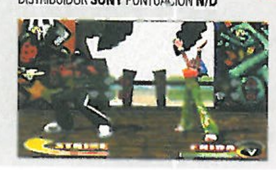
Los 5 mejores juegos de ritmo



1 PARAPPA THE RAPPER
DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **8/10**



2 BUST-A-GROOVE
DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **N/D**



3 UM JAMMER LAMMY
DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **8/10**



4 EL LIBRO DE LA SELVA
DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **7/10**



5 DANCING STAGE EURO MIX
DISTRIBUIDOR **KONAMI** PUNTUACIÓN **6/10**

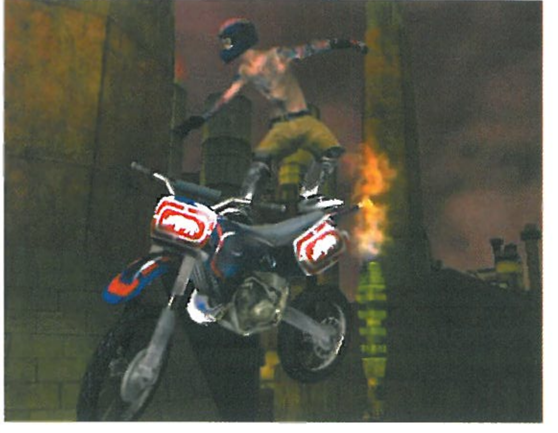


FREEKSTYLE

CUÁNDO JUNIO QUIÉN EA DÓNDE WWW.ESPANA.EA.COM

PREVIEW Las motos se han vuelto locas... y ¡sabemos quiénes son los culpables!







¿Os suena un juego llamado *SSX Snowboarding*? Seguro. ¿Y su continuación, *SSX Tricky*? Seguro que también. Entonces estamos convencidos de que os fijasteis en la compañía creadora de estas dos joyas de la diversión y la jugabilidad: EA Big. Estos chicos revolucionaron el mundo del *snowboard*, convirtiendo este deporte extremo en una alocada aventura repleta de piruetas imposibles.

Parece que no tuvieron bastante, puesto que muy pronto podremos tener entre nuestras manos *Freekstyle*, el nuevo título del sello más famoso de la compañía EA que pretende hacer por el motocross lo que *Tricky* hizo por el *snowboard*.

La cosa no pinta nada fácil, pero, conociendo a sus creadores, estamos seguros de que conseguirán su objetivo y, encima, les sobrará tiempo para echarse unas partidillas con su Play.

En *Freekstyle* asumirás el papel de un corredor de *motocross* y tu objetivo será llegar el primero a la meta haciendo todo tipo de acrobacias por el camino. Podrás elegir entre ocho pilotos distintos, entre los que se incluyen algunos nombres reales como los Mike Metzger, Brain Deegan (con su atuendo de guerrero de la carretera), Stefy Bau, y Clifford «el hawaiano volador» Adoptante, aunque éstos no aparecerán recreados en el juego de forma realista, sino que tendrán un *look* más humorístico, más acorde con la filosofía general del juego: carreras locas y pilotos aún más locos. ¿Y qué pasa con los circuitos? En un principio, contarás con seis pistas disponibles, a cada cual más espectacular y divertida: podrás correr por un bosque, por un laberinto, o por unas pistas que parecen calles sacadas de Las Vegas. Aún no hemos podido ver la versión final de los trazados por los que podrás hacer realidad todas tus locuras, pero, lo poco que hemos visto, nos ha dejado muy buen sabor de boca. Rampas, atajos y precipicios harán que cada vuelta sea una aventura llena de peligros y emoción.

«Rampas, atajos y precipicios harán que cada vuelta sea una aventura»



Por los aires. Prepárate para volar de lo lindo a lomos de tu motocicleta, puesto que las acrobacias a realizar serán espectaculares



Obstáculos. Los escenarios estarán llenos de peligros, rampas y atajos por los que podrás correr, saltar y... ¡estrellarte!

Con tu propio estilo

Personajes
Ocho personajes basados en pilotos reales, aunque adaptados estéticamente a la filosofía general del juego: locura permanente

Escenarios
Seis circuitos repletos de rampas, atajos, peligros y precipicios entre los que tendrás que correr tanto como puedas para llegar el primero

Acrobacias
El mismo sistema de control y acrobacias que ya se utilizó en *Tricky* y que tantos buenos resultados dio. También se ha incluido el ya famoso *boost*

El control es todo lo que cabría esperar de un título de EA Big. Con X aceleras, con O frenas y con el *stick* izquierdo controlas la moto. Por supuesto, también estará el famoso *boost* que ya disfrutamos en *Tricky*, y en esta ocasión también tocará lucirse en las más variopintas acrobacias para que nuestra moto corra como el viento y podamos saltar aún más. ¿Y cómo funciona lo de las acrobacias? Pues, una vez más, el sistema también está inspirado en *Tricky*; es decir, con los botones laterales. En nuestra opinión, es una decisión de lo más acertada, puesto que mucha gente ya está familiarizada con este sistema de control y, la verdad, no funciona nada mal.

Pero, ¡ojo! no vayáis a pensar que todo está «inspirado» en otro título, en *Freekstyle* también hay cosas nuevas. Por ejemplo, las diferentes acrobacias, que no dependerán del piloto que elijas, sino de la moto.

Es decir, *todos* los pilotos podrán realizar *todas* las acrobacias, sólo será cuestión de ir cambiando de moto. De esta forma, si te gusta un personaje y quieres correr siempre con el mismo, podrás realizar todas las acrobacias cambiando sólo de vehículo de transporte.

Aún es pronto para juzgar este nuevo título de EA Big, pero confiamos en su buen hacer y esperamos que nos diviertan tanto como ya hicieron con *Tricky*.

KNOCKOUT KINGS 2002

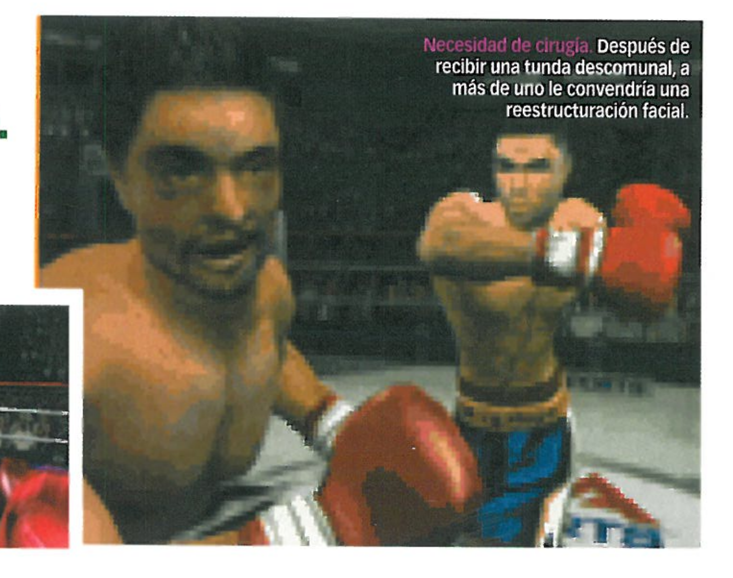
CUÁNDO MARZO **QUIÉN** ELECTRONIC ARTS **DÓNDE** WWW.EASPORTS.COM

PREVIEW Electronic Arts llega dispuesta para dar el golpe definitivo.

Los amantes del buen boxeo estamos de enhorabuena. Electronic Arts se han puesto manos a la obra con la intención de dar el salto definitivo al mundo del *ring* y demostrar –al mismo tiempo– que este deporte puede ser divertido, intenso y espectacular a través de los mandos de la PS2.

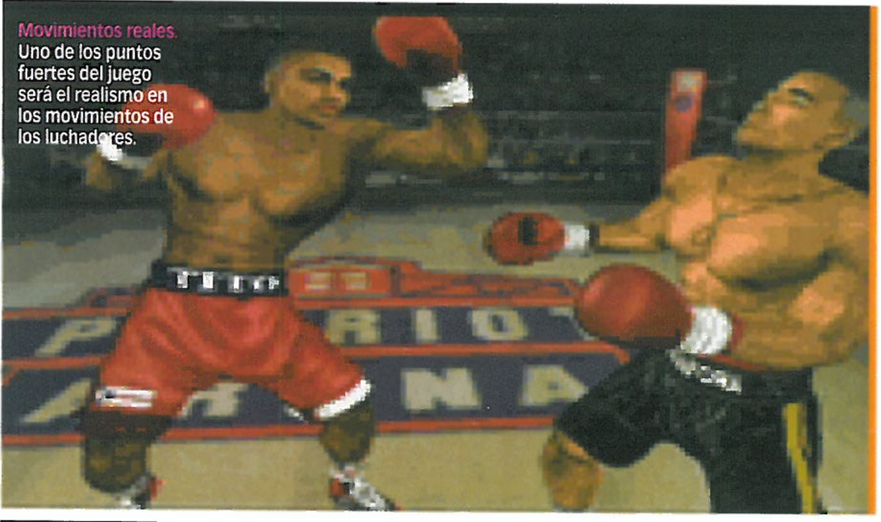
Para que tales elementos se cumplan, tenemos al gran Mohamad Ali como reclamo de portada y protagonista de la campaña publicitaria. Pero la cosa no se queda ahí, porque la espectacular licencia nos permite elegir entre un elenco de 45 grandes luchadores de todos los tiempos. Entre ellos podemos encontrar a Evander Holyfield, Lennox Lewis u Oscar de la Hoya. Todos ellos muestran un aspecto muy similar al original y sus características de lucha han sido recreadas al detalle. Elementos como la envergadura del cuerpo, la agilidad, la rapidez de movimientos o la contundencia de los golpes se verán perfectamente reflejados en cada combate. ¡Y los combates prometen echar chispas!

Si señores, porque, por lo que hemos podido ver hasta ahora, cada combate es un intenso enfrentamiento de dos impresionantes masas musculares capaces de asestar los golpes más contundentes y de resistir las embestidas más arrolladoras. La energía y tensión que desprende cada combate emanará del televisor para apoderarse de nosotros y nuestros enclenques cuerpos. Para que esto suceda, los chicos de EA, han incluido unos finales de combate al más puro estilo *Matrix*, lo que significa que, al dar el golpe final –o aquel golpe que acaba con el contrincante en el suelo– la cámara se ralentizará para mostrarnos un espectacular impacto del que no solo saldrán chispas, sino también sudor y sangre.

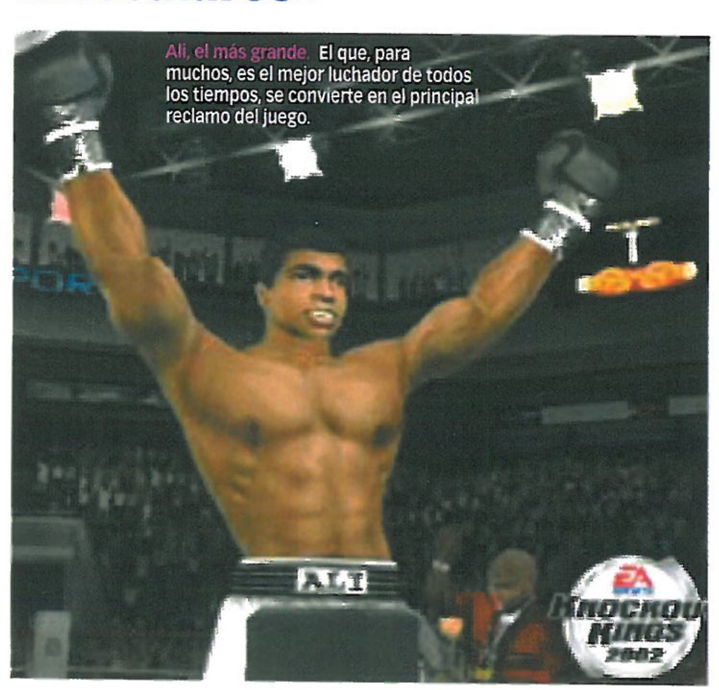


Necesidad de cirugía. Después de recibir una tunda descomunal, a más de uno le convendría una reestructuración facial.

«Cada combate es un intenso enfrentamiento de dos impresionantes masas musculares»



Movimientos reales. Uno de los puntos fuertes del juego será el realismo en los movimientos de los luchadores.



Ali, el más grande. El que, para muchos, es el mejor luchador de todos los tiempos, se convierte en el principal reclamo del juego.

El golpe de gracia

¿Carne o cañón?
La enormidad de la masa muscular y la potencia de los golpes convierte a estos luchadores en verdaderas masas de destrucción y espectáculo.

¿Potencia o agilidad?
De ti dependerá si quieres a un luchador contundente o a otro más rápido y escurridizo. Las diferencias entre ambos estilos quedan patentes en este juego.

Otro elemento digno de mención es el poder participar en los combates utilizando las barras de energía típicas o eliminarlas de la pantalla. Esto significa que, como ya sucedía en *Victorious Boxers*, el aspecto facial de los luchadores será el mejor indicador de energía restante. De todos modos –y como ya hemos dicho– esta posibilidad será opcional, los más «anticuados» podrán utilizar la típica y esclarecedora barra de energía.

Para que el espectáculo continúe se han incluido ocho cámaras distintas. Desde las más televisivas, pasando por una cenital, hasta llegar a las que son en primera persona. Estas últimas son realmente alucinantes, ya que te permitirán ver de cerca el rostro, cada vez más demacrado, de uno de los contrincantes.

Ocho son los escenarios que nos ofrece el juego, que van desde Las Vegas hasta Londres, pasando por los lugares clásicos donde el boxeo ha vivido sus noches más gloriosas.

Y para que no pierdas detalle, ahí están las fascinantes repeticiones durante las cuales podrás mover la cámara a tu antojo.

Un modo de exhibición para partidas rápidas; otro de campeonato, donde se enfrentarán entre cuatro y ocho luchadores; y un último –y más intenso– llamado carrera, en el cual entrenarás, seguirás los consejos de tu mafioso manager y participarás en diferentes combates con el objetivo de convertirte en el mejor luchador del mundo.

Aunque el juego no esta acabado, lo que hemos visto apunta muy, pero que muy alto.

SALT LAKE CITY

CUÁNDO DISPONIBLE **QUIÉN** EIDOS/PROEIN **DÓNDE** WWW.EIDOS.COM

PREVIEW Un año más, llegan los Juegos Olímpicos y Consoleros de Invierno.



Unos Juegos Olímpicos de Invierno sin juego para PSone o PS2, serían como una Navidad sin villancicos: algo inusual. Este año le ha tocado el turno a la ciudad de Salt Lake, en Utah, EE.UU; y los responsables del juego son los mismísimos papás de Lara, Eidos. ¿Invirtieron estos chicos todos sus genes sanos en la señorita Croft? Ésa es una pregunta que sólo el tiempo responderá… o quizá *Salt Lake City*.

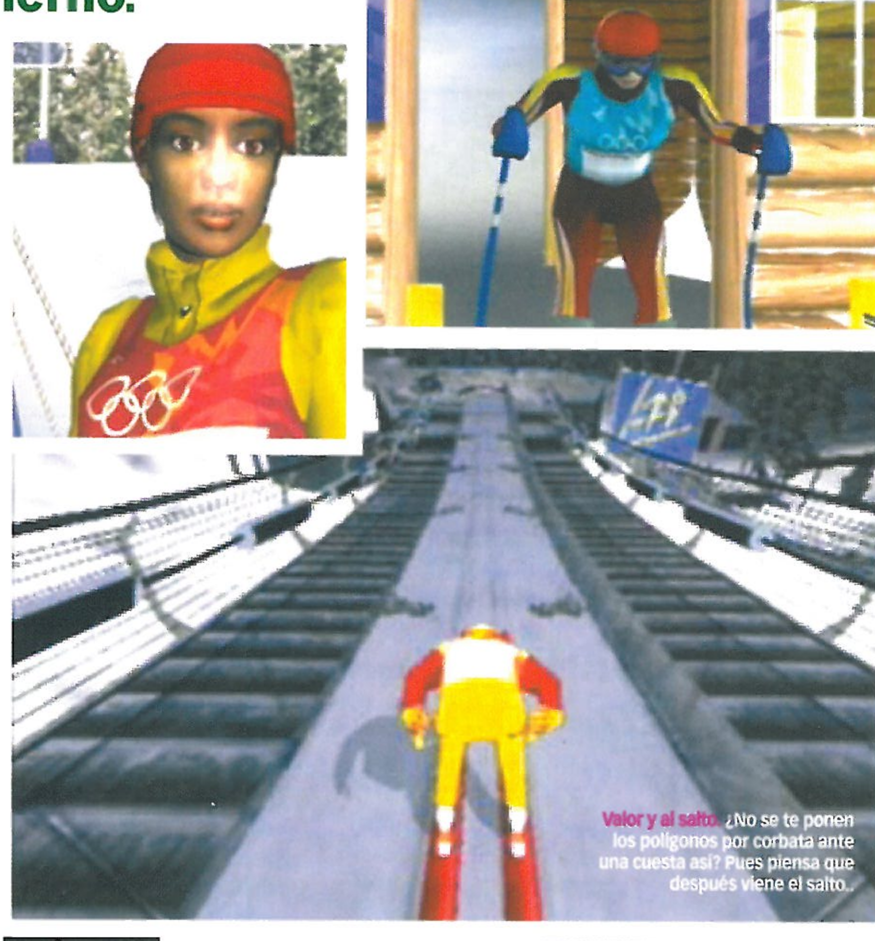
En realidad, lo que encontrarás aquí no se diferencia demasiado de *Nagano Winter Olympics, Sidney 2000* y compañía: un cúmulo de deportes diferentes en los que competir en busca de las mejores puntuaciones posibles para tu bandera. O para la bandera de un país con el que te identifiques, al menos. No obstante, en *Salt Lake City* —el juego— sólo aparecerán seis modalidades, en lugar de las chorrotocientas de los verdaderos Juegos Olímpicos de Invierno de este año. Suponemos que Eidos ha preferido «centrarse en las más representativas» o algo así. Tampoco vamos a discutir esta delicada cuestión hasta ver el juego final, por si acaso…

Los seis deportes elegidos para componer el videojuego han sido los siguientes: salto con esquís, *snowboard* (acrobático), descenso en eslalon, esquí artístico y *bobsleigh* (de dos personas). Por supuesto, el sistema de control para cada uno es diferente. Si en *bobsleigh* debes tomar el impulso adecuado y después distribuir el peso de los dos deportistas de la mejor forma posible para negociar las curvas; en el eslalon tienes que moverte a izquierda y derecha para pasar entre los banderines, frenar un poco cuando sea necesario para trazar un giro más cerrado, etc. En resumen, que cada deporte es un minijuego completamente diferente, como ya es habitual en este tipo de títulos.

En el apartado técnico, por el momento, no hay demasiadas cosas que mencionar. La versión temprana que hemos probado de *Salt Lake City* este mes ofrece unos entornos gráficamente impresionantes, pero a la hora de jugar, tanto tu personaje como el «circuito» en que se desarrolla la acción del deporte que sea, resultan excesivamente simples. ¿Por qué los fondos, el público, las torres de los jueces y cámaras de televisión, etc. están tan elaborados si después, durante el juego propiamente dicho, no hay nada espectacular? Una presentación de las pruebas brillante, no cabe duda, pero en el momento de la verdad todo pierde encanto.

Quizás lo mejor que hemos encontrado en *Salt Lake City* hasta el momento sea el doblaje de los locutores, que comentan tus actuaciones y presentan las pruebas con todo lujo de detalles y una gran naturalidad. Pero claro, pensar que en el título final lo mejor va a ser el doblaje de los comentarios, no sería muy alentador. Preferiríamos unas cuantas dosis extras de jugabilidad, adictividad, diversión… ¡Ánimo, Eidos, que todavía podéis conseguirlo!

«un cúmulo de deportes diferentes en los que competir»



Valor y al salto. ¿No se te ponen los polígonos por corbata ante una cuesta así? Pues piensa que después viene el salto…



Bobsleigh. Toma impulso y desciende por una enorme garganta helada embutido en una cápsula. Suena bien, ¿eh?

Juega olímpicamente

Modalidades
No todo es esquiar. ¿Serás capaz de ganar a tus competidores en seis deportes diferentes?

Honor
Deja a tu bandera en buen lugar, ¿eh? Y si no, nacionalízate en otro país.

Solidaridad
Simula que te interesan las puntuaciones de los demás países para quedar bien ante la prensa.



Juego licenciado. No cabe duda: es el juego oficial. No hacen más que recordártelo…

MANAGER DE LIGA 2002

CUÁNDO ABRIL QUIÉN DÓNDE WWW.CODEMASTERS.COM

PREVIEW La gestión más divertida, adictiva y completa, llega con hambre de goles.



La liga se abre en julio, en vez de en septiembre, y los encuentros se inician en los despachos, en lugar de los terrenos de juego. Esta podría ser –a grandes rasgos– la frase que define a todos los títulos de gestión futbolística. Una frase que nos muestra las virtudes y los defectos de un género en el que la estrategia tiene mucho más peso que la acción y en el que previsión y planificación serán tus mejores bazas.

Codemasters presenta uno de los mejores títulos de gestión para la negra de Sony. Pertenece a una saga ganadora, una saga que hizo las delicias de los usuarios de PSone y que ahora repetirá éxito en su versión para la 128 bits de Sony.

Revolucionar los juegos de gestión futbolística es una tarea difícil, pero, de todos modos, siempre se pueden realizar mejoras en los aspectos básicos de este tipo de juegos y la aparición de máquinas más potentes (léase PS2) facilita que esto suceda.

Codemasters ha sabido potenciar todos los aspectos que caracterizaban a esta famosa saga sacando partido al mayor potencial de la PS2. Como siempre, en este tipo de juegos podrás escoger entre las mejores ligas del mundo (tanto en primera como en segunda división). La liga española es una de las principales. Elegida la liga, pasarás a la selección de equipo, y te darás cuenta que todos los equipos presentan la plantilla completa, el escudo original, el estadio auténtico y la mayoría de características que marcan la diferencia entre un club y otro.

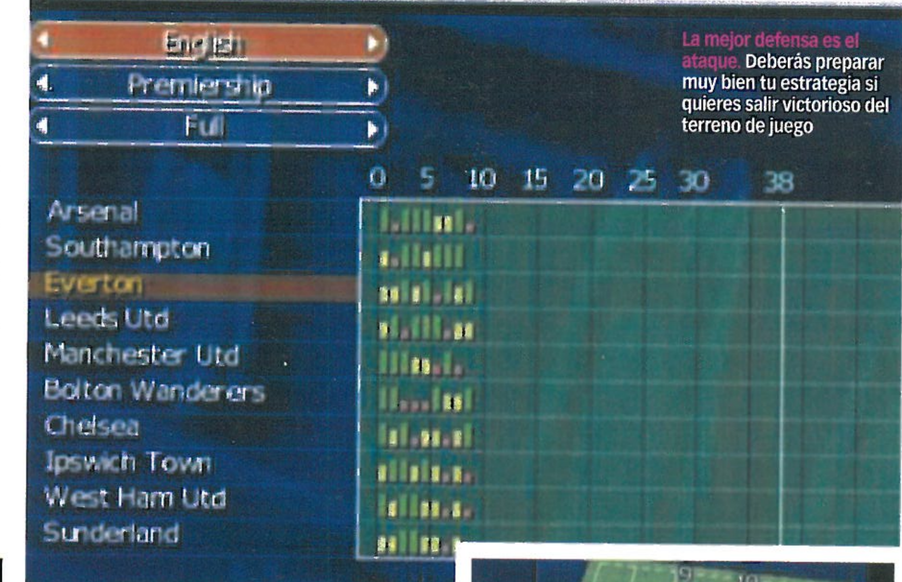
Los contractos de los jugadores, los precios de las entradas, la ampliación del estadio, los derechos televisivos, el marketing y todo lo que pueda llenar tus arcas de euros, será de vital importancia a la hora de conseguir que tu equipo gane todas las competiciones, porque este es el principal objetivo del juego. Para ello, también deberás tener en cuenta montones de circunstancias para realizar fichajes; como los ojeadores del mercado, los técnicos que controlarán a los adversarios principales y, para que la cosa no acabe aquí, te tocará ejercer de entrenador diseñando tácticas y planes de entrenamiento.

En resumen, que se trata de lo de siempre. Lo de siempre, sí, pero aumentado y detallado. Desde los menús, más ricos, vistosos y manejables, hasta menores tiempos de carga –uno de los lastres en este tipo de juegos– pasando por los gráficos de los partidos, todo ha sido mejorado. Por no hablar de la acción en pleno encuentro, más activa, ya que puedes desplegar menús que permitan dirigir a tu equipo. Seguro que los amantes de la gestión futbolera ya le están sacando lustre a calculadoras y botas.

«Uno de los mejores juegos de gestión para la negra de sony»







La mejor defensa es el ataque. Deberás preparar muy bien tu estrategia si quieres salir victorioso del terreno de juego



Goles. Aunque Manager de Liga sea un título de administración futbolera, los goles se celebran igual



Fútbol de despacho

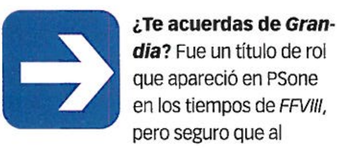
Cargas más rápidas
Codemasters ha atendido a las súplicas de los amantes de gestión y ha empezado por reducir los interminables tiempos de carga.

Mucho más completo
Tanto en competiciones, como en equipos, como en opciones, esta entrega para PS2 está mejor equipada.

GRANDIA II

CUÁNDO N/D **QUIÉN** GAME ARTS **DÓNDE** WWW.UBISOFT.COM

PREVIEW Una segunda parte grandiosa



¿Te acuerdas de *Grandia*? Fue un título de rol que apareció en PSone en los tiempos de *FFVIII*, pero seguro que al menos su nombre te suena. Y no es para menos, porque se trataba de uno de los mejores juegos de rol que hemos visto jamás. Lamentablemente, el pobre salió con cierto retraso respecto a la versión original para Saturn y Dreamcast, y eso es algo que no sentó muy bien al público de PlayStation (por entonces absorto con *Final Fantasy VIII*). Para colmo, el *Grandia* de PSX contaba con algunos defectillos de conversión un tanto molestos. Así fue como *Grandia* se convirtió en una especie de «título para puristas del género»: un juego casi desconocido por el gran público y, al mismo tiempo, uno de los favoritos de sus escasos conocedores (como las pelis Kubrick).

A su vez, este *Grandia II* es la conversión para PS2 del juego que ya salió hace unos meses para Dreamcast. Un JDR purista, fiel a las bases instauradas por el título original, pero enriquecido con un argumento y un guión elaboradísimos. ¿Y qué significa eso tan raro de *«fiel a las bases instauradas por el título original»*? Pues algo así como «gráficos demasiado simplones a cambio de sacos enteros de jugabilidad, adictividad y riqueza argumental». Como *Alundra*, para entendernos, aunque la estética de *Grandia* es mucho más colorista y los personajes son totalmente tridimensionales.

¿Y quién es el guapo que resume el argumento de *Grandia II* en unas pocas líneas? Va a ser complicado... Veamos: en una época anterior al «tiempo presente», existió un dios de la guerra llamado Valmar. Este tipejo, naturalmente, era malo. Muy malo. Casi, casi como nuestra directora cuando no queda leche en la máquina de café. Pero también había un dios bueno, un tal Granas, que logró acabar con Valmar descuartizándole y escondiendo los diferentes trozos en distintos lugares del mundo para evitar que resucitara. Ahora, sin embargo, parece ser que alguien muy, muy malo está intentando reunificar los pedazos de Valmar para devolverle a la vida y reinstalar el imperio del mal. Los megabondadosos seguidores de Granas tendrán que impedírselo, por supuesto, protegiendo con sus vidas si es preciso, los lugares sagrados en los que se encuentran los pedazos de Valmar. Uno de estos seguidores es una especie de sacerdotisa llamada Elena, uno de los personajes principales del juego. Con ella viaja un tal Ryudo, el mercenario al que los seguidores de Granas han encomendado la misión de proteger a Elena y, naturalmente, tu personaje al comienzo de *Grandia II*.

¿Te parece que el argumento ya es lo bastante complicado, para empezar? Pues no quieras saber lo que pasa después: durante una de las ceremonias de las sacerdotisas de Granas, el sello mágico que retenía las Alas de Valmar se rompe y... ¡Elena es poseída por ellas! Así es como «nace» Millenia, algo así como *el lado malo de Elena*, un personaje de lo más misterioso. Y bueno, podríamos seguir, pero no queremos adelantarte demasiados detalles más. ¿Te crees capaz de encontrar la espada mágica capaz de eliminar al dios de la guerra Valmar, siendo el humilde humano Ryudo? Entonces, espera a nuestra review del mes que viene. ¿Te da un poco de miedo eso de meterte con un dios? Entonces... ¡cómprate una GameBoy, cobarde!

«Alguien diabólico está intentando reunificar los pedazos de Valmar»







Combates por turnos. El sistema de peleas será como el de un FF, pero más elaborado e intuitivo.



Valores mantenidos. Grandia II permanecerá fiel en todos los sentidos al título original y a las versiones de DC Saturn.



Efectos. Las luces y particulas no están mal, pero los gráficos por ahora parecen pobres...

Virtudes roleras

Dibujos animados
Como en el primer juego, el aspecto de personajes y escenarios será más bien «infantiloide».

Turnos
Las peleas funcionarán por turnos, estilo *Final Fantasy*

Diálogos
La interacción con los personajes que encuentres a lo largo del juego será fundamental.



ATLANTIS III

CUÁNDO DISPONIBLE **QUIÉN** CRYO **WEB** WWW.CRYOINTERACTIVE.COM

PREVIEW Sólo para aventureros diestros con el ratón o el puntero.

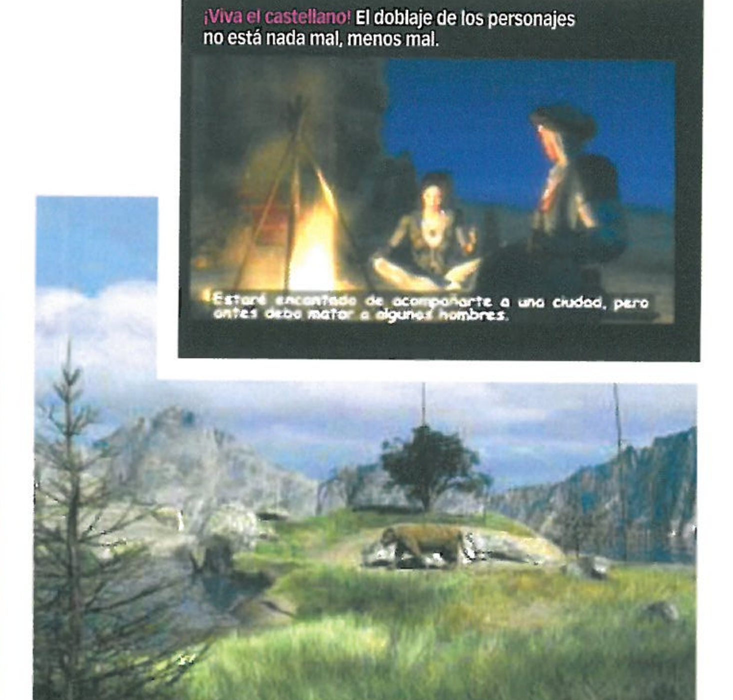
Por ahora, PS2 no cuenta con un gran catálogo de aventuras gráficas, aunque éste tampoco ha sido nunca un género muy demandado por los consoleros. Además, *¡La Fuga de Monkey Island* puso el listón muy alto en *PSMag 56*!

¿Qué ofrecerá Cryo con *Atlantis III*? Pues algo bastante «diferente», en realidad. Una aventura seria, sin el humor sarcástico de *Monkey Island*, y en primera persona. Funcionará a base de escenarios 2-D renderizados en 360º, en los que podrás girar completamente moviendo el puntero por la pantalla y eligiendo la dirección en la que moverte (entonces, tras un breve tiempo de carga, aparecerás en la zona seleccionada, de nuevo en un entorno de 360º). Es el mismo sistema gráfico de *Drácula*, ¿lo recuerdas? Pero esta vez, en PS2 y con el motor gráfico de *Versalles*, el famoso título de PC. Una historia llena de puzzles y objetos que utilizar, con diálogos doblados al castellano y escenarios a veces realistas y a veces de ensueño (un oasis en el desierto, la sabana africana, los palacios de *Las mil y una noches*...). En general, *Atlantis III* no tiene mala pinta. Pero aun así, todavía le falta dinamismo, le sobran tiempos de carga, la dificultad de los puzzles es muy irregular y... vaya, que no lo tiene fácil para alcanzar el nivel de *La Fuga de Monkey Island*.

Como el puntero y el ratón

- **¡Mueve el cursor!** Ni correr, ni saltar, ni disparar... Sólo un puntero que mover por la pantalla. Tendrás que conformarte...
- **Diálogos** A lo largo de la aventura te toparás con toda clase de gente con la que hablar.
- **Puzzles** De lo que se trata es de resolver un puzzle tras otro hasta... acabar el juego, claro.

«Una historia llena de puzzles y objetos que utilizar, con diálogos doblados al castellano»



¡Viva el castellano! El doblaje de los personajes no está nada mal, menos mal.

¡Viva el render! Los escenarios prerrenderizados en 360° son increíblemente detallados.

JONNY MOSELEY'S MAD TRIX

CUÁNDO DISPONIBLE **QUIÉN** VIRGIN **WEB** WWW.VIRGINCOM

PREVIEW La nieve virtual está de moda todo el año.



Hazte con la licencia de un deportista famoso, escoge como género cualquier cosa con nieve, ¡y ponte a hacer un juego! No sabemos si los títulos de esquí y deportes «extremos» en general son los más fáciles de hacer, pero la cuestión es que sale uno cada... pocos minutos. Y aún así, cada uno se las apaña para ofrecer cosas que nadie más tenga. ¿Cómo lo harán?

En esta ocasión se trata de *Jonny Moseley's Mad Trix*, un arcade que se decanta por la suavidad en lugar de la velocidad y la libertad de movimientos, en vez de circuitos lineales llenos de obstáculos. Como siempre, de lo que se trata es de sumar tantos puntos como sea posible mediante la ejecución de acrobacias, tomando los obstáculos que te plazcan de cada escenario. Lo malo es que, por ahora, los descensos de *Mad Trix* son excesivamente lentos. Muy suaves, sí, pero con escenarios tan enormes —localizaciones reales, pero con nieve ficticia; como el puente de San Francisco, las construcciones de Machu Pichu o Washington—, que un poco más de velocidad no vendría nada mal... La inclusión de algunos potenciadores de velocidad está bien, pero no resulta una solución convincente. ¿Cambiarán esto los chicos de 3DO de cara al juego final? ¿Y arreglarán de paso los problemillas de control y de cámara? ¿Incluirán algún modo realmente frenético? Todo esto y mucho más lo veremos —si 3DO quiere— el mes que viene.

Acción nivea

- **Piruetas** Como siempre, de lo que se trata es de hacer puntos haciendo acrobacias.
- **Potenciadores** Por el camino hallarás algunos potenciadores de velocidad.
- **Múltiples caminos** ¡Es imposible tomar todos los caminos posibles en cada descenso!

«Localizaciones reales pero con nieve ficticia, como el puente de San Francisco»



Malas compañías. En el menú parecen amiguetes, pero en realidad son adversarios que se odian... Escoge a tu preferido.

¡Deslízate! Como viene siendo habitual, Triángulo sirve para deslizarse sobre bordillos, tuberías y demás.

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

CUÁNDO N/D **QUIÉN** CODEMASTERS **WEB** WWW. CODEMASTERS.COM

PREVIEW La bestia ha vuelto... ¡ojo que muerde!



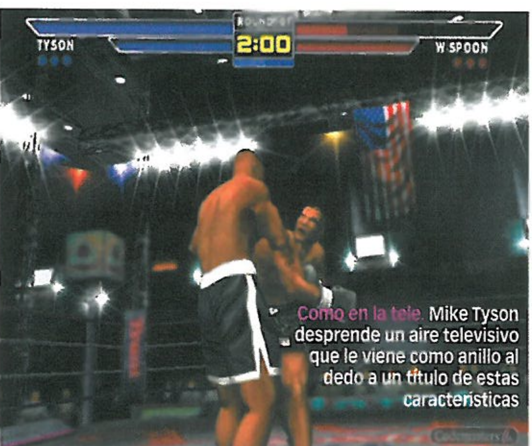
El propio título del juego ya nos lo anuncia. Codemasters viene dispuesta a machacar a la competencia con este verdadero peso pesado. Para ello nada mejor que continuar usando la imagen y personalidad de uno de los púgiles más polémicos, espectaculares y premiados. Mike Tyson es, de por sí, un nombre que llama la atención, cada nuevo combate llena las revistas deportivas, cada nueva relación sentimental se ve reflejada en la prensa amarilla y cada entrada o salida de prisión se convierte en una manifestación de gente a favor o en contra. Solo por esta elección, el juego parte con cierta ventaja. Pero la gente de Codemasters no se ha quedado ahí.

Mientras que la primera versión aparecida en PSone ofrecía más que buenas intenciones, lo cierto es que pasó un poco desapercibida entre el público consolero. Se trataba de un buen juego, que reflejaba de manera correcta el mundo del ring, pero que su falta de espectacularidad y de profundidad le jugaban una mala pasada.

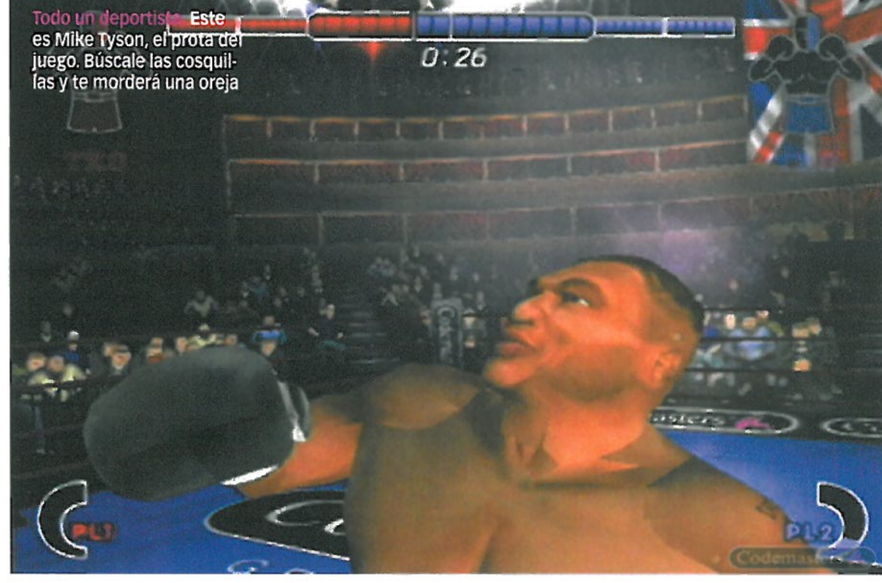
Codemasters, como siempre muy competentes, han aprendido de sus errores y han apostado por un juego que combine espectacularidad, realismo y profundidad. Ahora bien, que nadie se olvide de que estamos ante un juego protagonizado por Mike Tyson.

Eso significa que el título nos ofrece la posibilidad de realizar golpes antirreglamentarios, de esos que gustan tanto al bueno de Mike. Pero la cosa no acaba aquí, los golpes legales están compuestos por un total de 36, lo que nos permite combinar infinidad de movimientos de ataque y de defensa para vivir intensamente las emociones de la lona. Ahora bien, para que la cosa no sea tan sencilla, todos los golpes no aparecerán al iniciarse nuestra andadura por el juego. Para conseguir algunos de ellos debere-



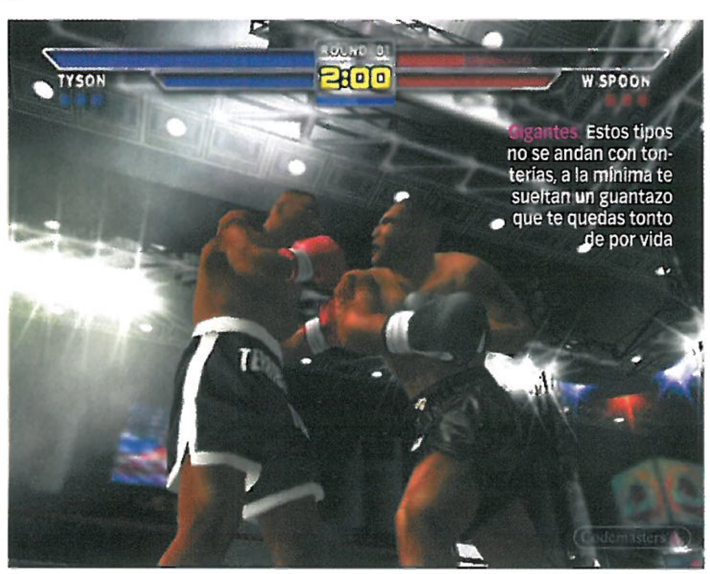


Como en la tele. Mike Tyson desprende un aire televisivo que le viene como anillo al dedo a un título de estas características



Todo un deportista. Este es Mike Tyson, el prota del juego. Búscale las cosquillas y te morderá una oreja

«Codemasters ha apostado por un juego que combina espectacularidad, realidad y profundidad»



Gigantes. Estos tipos no se andan con tonterías, a la mínima te sueltan un guantazo que te quedas tonto de por vida

Golpes y mucho más

Fuera de la ley
En esta nueva creación de Codemasters se han incluido golpes ilegales. Con Tyson como mayor atractivo, la cosa no podía ser de otra manera.

Monstruos muy personales
El modo de edición de personajes es muy completo. Podremos definir cada detalle de nuestros luchadores. De este modo el juego ofrece una diversión mayor.

Estilo televisivo
El espectáculo se aúna al realismo en este título.

mos ir sumando victorias a la vez que, con el dinero obtenido, compramos nuevas combinaciones de movimientos y aumentamos el potencial de nuestros luchadores.

Once son los púgiles que encontraremos en este juego. Pero para que la profundidad sea mayor, podremos personalizar a cuatro nuevos luchadores. La personalización de púgiles nuevos llega hasta tales extremos que, además de definir los aspectos externos y las posibilidades físicas, podremos decidir que tipo de música acompañará a nuestros luchadores al empezar nuestra particular operación triunfo.

Para que el éxito sea total deberemos acabar con Tyson. Él estará a nuestra disposición cuando nos plazca y si le vencemos lograremos alzarnos con el título de mejor boxeador del mundo.

Para aquellos que gusten de jugar contra colegas *Mike Tyson Heavyweight Boxing* incluye, además del típico modo para dos jugadores, un interesante modo multijugador en el que ocho colegas participarán en una competición muy exigente e intensa. Todo ello a lo largo y ancho de 20 escenarios internacionales. Lo cierto es que la cosa promete un montón.

Mike Tyson Heavyweighy Boxing desprende, desde el primer momento, un verdadero ambiente televisivo. Lo que confiere verdadera espectacularidad al conjunto. Desde las entradas de los púgiles, paseándose de manera triunfal a lo largo de la moqueta roja, coreados por los miles de espectadores ávidos de trompazos y sangre. Hasta los golpes, que dejan su impronta en los rostros de los combatientes. Todo esto, y mucho más, hace de este juego un verdadero espectáculo de lo más jugable.



PETER PAN: THE LEGEND OF NEVERLAND

CUÁNDO MARZO **QUIÉN** DISNEY INTERACTIVE / SONY **WEB** WWW.SONY.COM

PREVIEW Siéntate junto al fuego, que te contamos un cuento

Érase una vez que se era un niño que no quería crecer y hacerse mayor. Vestía de verde, como un duendecillo, y odiaba a los piratas (como cualquiera que haya oído hablar alguna vez a los presentadores del *Club Disney*). En lugar de pantalones llevaba unas mallas elásticas, pero esta elección no se debía a la moda, sino a razones puramente prácticas: así le era más cómodo volar. ¡Sí, volar! Se hacía llamar Peter Pan, y después de muchos años llegó planeando y planeando hasta las dos consolas de Sony: PSone y PS2.

Pero atención, porque este jovenzuelo —al que puedes llamar cariñosamente «Peter Pan y Moja», (juas, juas) o incluso «Peter Pan y Agua» (¡hoy estamos chistosos!)— logró adaptarse a las circunstancias modernas mucho mejor de lo que todos esperábamos, protagonizando juegos muy distintos en ambas consolas. Mientras el título de PSone era una especie de plataformas de jugabilidad más que discutible, el de PS2 resultó ser... ¡divertido! Contaba con unos bonitos gráficos, funcionaba con gran suavidad, tenía una mecánica de juego similar a la de *Crash Bandicoot*, estaba lleno de peleas y diferentes movimientos posibles... ¡Era un juego de verdad!

Y bueno, el cuento es mucho más largo, pero... ya está bien por este mes. En nuestro próximo número te diremos cómo termina la historia.

No quiero crecer

Juventud, divino tesoro
El niño que se niega a hacerse mayor sigue jovenzuelo después de tantos años...

Verde que me quiero verde
...pero se podría haber cambiado de ropa en este tiempo, ¿no?

Vuelo porque puedo
Volar es una de esas cosas que los mayores nunca podrán hacer.



¡Cobarde, malandrín! Cuando un enemigo esté cerca, vendrá a por ti y te tocará luchar de hombre a hombre. Bueno, de niño a hombre. Bueno... cara a cara.



Checkpoints. Busca estos círculos en el suelo, porque son los puntos de control a los que volverás «si algo sale mal».

«Este jovenzuelo logró adaptarse a las circunstancias modernas»

SLED STORM

CUÁNDO MARZO **QUIÉN** EA SPORTS **WEB** WWW.EASPORTS.COM

PREVIEW Que no, no es el juego que crees...



Tú piensas que este juego ya salió hace siglos, ¿verdad? ¡Pues no! Lo que ocurre es que lleva el mismo nombre que «otro» *Sled Storm*, para PSone, que obtuvo un loable 8/10 en *PSMag 35*. Lo que deberías preguntarte es más bien algo como: «si ambos *Sled Storm* son de EA Sports y simplemente uno es para PSone y otro para PS2, deben ser el mismo juego, ¿por qué lo llaman «otro»? ¡Bien, excelente, ésa es una pregunta muy buena! ¿Ves cómo cuando te pones puedes llegar a ser realmente agudo y perspicaz? Pues verás: decimos que éste es *otro* porque, aunque comparta el nombre del simulador de motos de nieve de PSone, se trata de un juego completamente diferente.

Es más: «éste» *Sled Storm* sólo tiene dos cosas en común con el «otro» *Sled Storm*: el título, y que ambos son «juegos» de motos de nieve. Nueva pregunta perspicaz que se te ocurrirá: «¿y por qué estos tíos entrecomillan la palabra «juego» ahora?» ¡Has vuelto a dar en el blanco! La respuesta es sencilla: porque el *Sled Storm* era un *simulador* de motos de nieve, y éste será un *arcade* de motos de nieve. O sea, cosas completamente distintas.

Más velocidad, efectos de luz deslumbrantes, turbos e ítems por todas partes, una cámara que está como una regadera, música machacona... nada que ver, puedes jurarlo. ¿Funcionará el concepto *Sled Storm* reconvertido a arcade en PS2? Déjanos otro mesecito y te contestamos.

Que no te den *arcades*

Velocidad
La velocidad a la que circulan las motos aquí recuerda más a *WipEout* que al título original, no te marees.

Luces
Efectos de luz y explosiones por todas partes, para animar un poco la cosa.

Compañerismo
Ahora tus adversarios no hacen otra cosa que lanzarte ataques y empujarte fuera de la pista en cuanto pueden.

Saltos increíbles. Los saltos de decenas y decenas de metros son como los de un *WipEout*, pero en moto.



Pequeños cambios. Luces, velocidad e ítems donde antes había realismo, suavidad y jugabilidad.

«Más velocidad, efectos de luz deslumbrantes, turbos e ítems por todas partes»

MAXIMO: GHOSTS TO GLORY

CUÁNDO MARZO QUIÉN EA DÓNDE WWW.CAPCOM.COM/MAXIMO/

PREVIEW

¿Llevará al género de plataformas al máximo nivel?



Cámbiale el nombre y Maximo es básicamente un *Ghosts 'N' Goblins* en 3D. No hay más que ver el subtítulo, *Ghosts To Glory,* que apunta en la misma dirección. Sin embargo, este juego presenta todo un nuevo elenco de personajes y un argumento igual de novedoso ...bueno, más o menos.

Máximo sustituye a *Sir* Arthur de *G'N'G* en la misión de salvar la tierra amenazada por el que fue su anterior consejero, Achille. Por desgracia, parece ser que el malvado ex consejero ha desarrollado tendencias diabólicas y poderes de magia negra que devuelven los muertos a la vida.

La atmósfera puede resultar la mar de inquietante. Los gráficos, aparentemente infantiloides, dan un mal rollo impresionante: zombis que salen de las tumbas, ataúdes rebosantes de esqueletos y manos putrefactas que te agarran desde las nauseabundas entrañas de la tierra. Por suerte, Maximo va armado con un escud, oque puedes lanzar al estilo *Frisbee*, o sostener para esquivar ataques enemigos, y un pedazo de espada, pero el verdadero núcleo de la lucha de Máximo lo constituye el sistema de *power-up*. Aproximadamente, hay unos 40 *power-up*, movimientos y objetos por descubrir. También podrás comprar alguno que otro de la Rueda de la fortuna y, si dispones de las monedas necesarias, podrás comprar el contenido de los relojes solares de piedra.

Tus contrincantes, una vez derribados, sueltan otros objetos que le confieren a Máximo habilidades especiales, de las que podrá disponer durante todo el juego, pero sólo podrá activar cuatro a la vez.

Otra característica heredada de *G'N'G* es la armadura en continua decadencia.

Vestido para matar. Máximo empieza su aventura con toda la ropa...

«Cada vez que mueres, La Muerte aumenta sus honorarios»



El quebrantahuesos. ¡Una buena manera de deshacerse de los esqueletos problemáticos!

Bazas

Boceto
Los gráficos, a pesar de resultar rudimentarios, c onsiguen crear unos escenarios tan espaciosos como atmosféricos. Repletos de color, pero aun así tremendamente inquietantes, hacen de este juego el ejemplo perfecto de todo lo que se ha avanzado desde *Ghosts 'N' Goblins.*

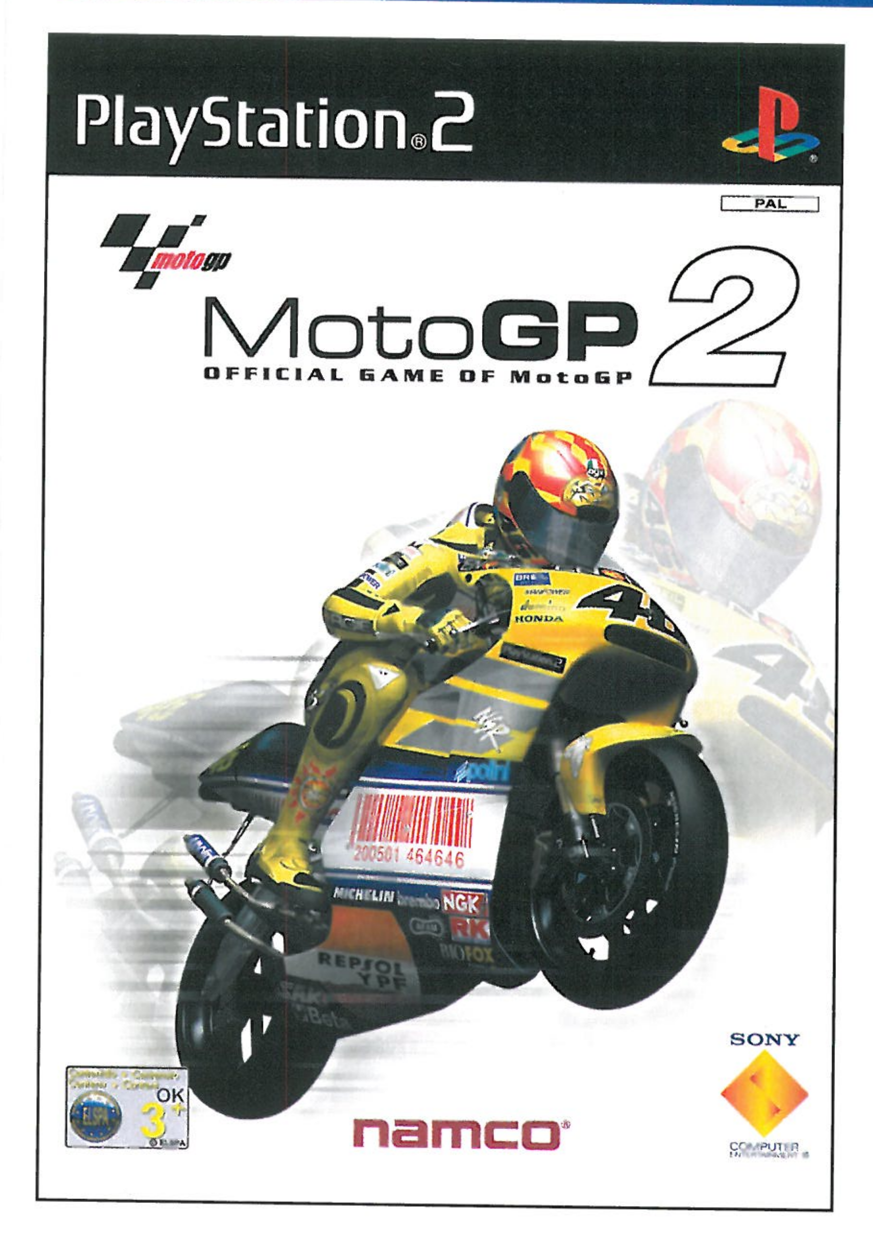
Desafío a la muerte
El sistema contínuo de Maximo, único e intrigante, contribuye a mantener la atmósfera. Para tratarse de un sistema contínuo, es tela marinera.

Envolvente
La trama es suficientemente densa como para mantener y justificar la acción del juego a la perfección.

El casco se rompe tras unos cuantos golpes, unos pocos más y Maximo perderá el peto hasta que, al final, acabará quedándose en calzoncillos. Un golpe más y recibirá, en paños menores, la visita de La Muerte...

Esparcidos por el paisaje encontrarás objetos (lápidas, pilares, etc.) que contienen espíritus. Pártelas y recoge las almas, que servirán para pagar a La Muerte y que así te permita volver a la base de Achille. A diferencia de los típicos sistemas continuos, cada vez que mueres La Muerte aumenta sus honorarios. Quedarse en paños menores no es lo peor que le puede ocurrir a nuestro amigo Maxi. Puede verse reducido en tamaño y enfrentándose a un cura inmenso, o transformado en un bebé de sonajero... O aún peor, convertido en arbusto.

Maximo es un juego de la vieja escuela –si bien con algunas peculiaridades del diseño moderno–, carente de pretensiones y tremendamente divertido.



MOTO GP 2

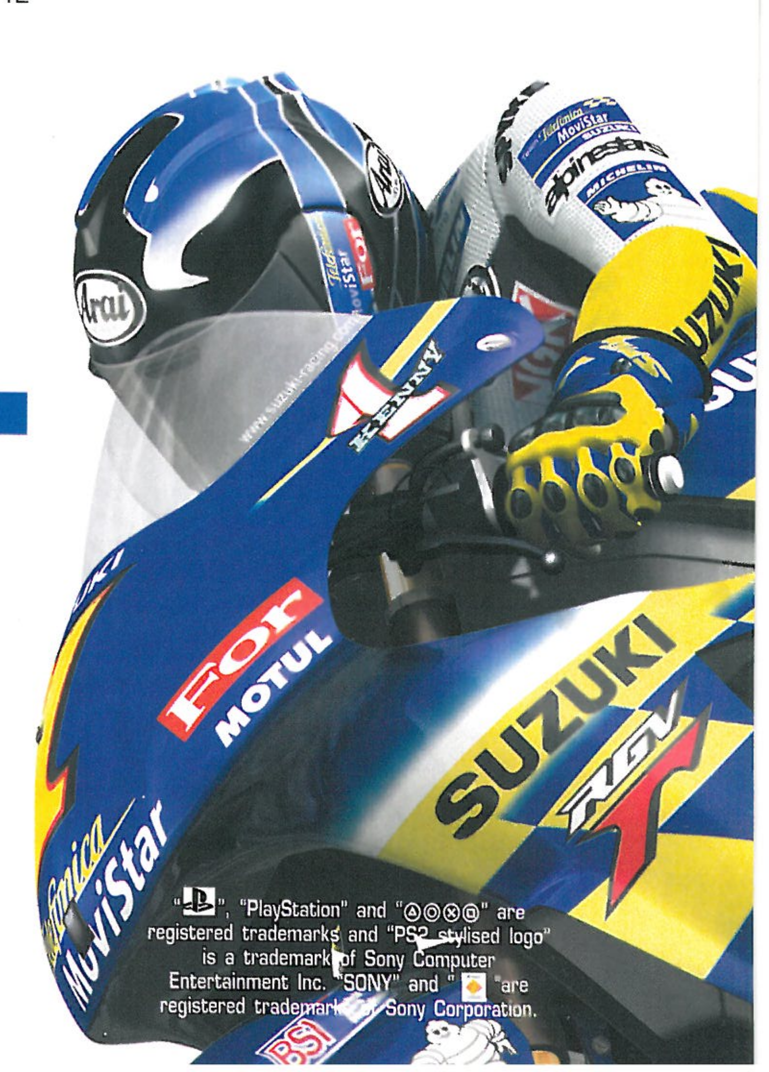
Namco ha demostrado que en esto de las motos no tiene competencia y lo demuestra también en PS2 con la secuela de su exitazo motero. ¡Consíguelo!

La pregunta

¿En cuántos circuitos puedes competir en *Moto GP 2*?
1.- 10
2.- 5
3.- 12

El premio

Sony y PlayStation Magazine sortearán 25 juegos de *Moto GP 2* entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta



La respuesta

Envía este cupón a:
CONCURSO *Moto GP 2*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....



Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

namco

aDeSe TP

Posando para la foto. Solid está mucho más guapo con unos cuantos bits de más, ¿eh? Y en contrapicado parece aún más duro.

Inmejorable. Sus gráficos, los efectos de agua y lluvia, el sonido ambiental, las posibilidades de control, la IA, las cámaras... *MGS2* es asquerosamente perfecto.

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

¿Tienes una PS2 y dinero para comprar un juego? Entonces sólo te queda aprender a hacer reverencias.

DATOS



DISPONIBLE **MARZO**
PRECIO **64,99 €**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
DESARROLLADOR **KONAMI**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+18**
IDIOMA **VOCES EN INGLÉS, SUBTÍTULOS Y TEXTOS EN CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1 *Metal Gear Solid* (*PSMag28*, 10/10)
El mejor juego de PSone es una piltrafilla comparado con su continuación en PS2.

PS2 (Risas)
Hemos intentado pensar en varios títulos de PS2 para este apartado, pero todos nos producen unas terribles carcajadas espasmódicas... No hay alternativa en PS2, lo sentimos.

El título más esperado de todos los tiempos ha llegado al fin, y... bueno, ¿qué se puede decir del mejor videojuego de todos los tiempos? ¿Y qué carajo importa lo que te digamos de él, si piensas comprártelo de todos modos? En *PSMag* vivimos con la constante fantasía de creer que realmente nuestros lectores esperan nuestro consejo a la hora de elegir un juego u otro en las tiendas, pero en casos como éste... poco importa nuestra opinión. *MGS2* es la continuación de *Metal Gear Solid,* viene con un DVD *Cómo se hizo*, y no necesita nada más para batir récords de ventas en todo el mundo y parte del resto de la galaxia. ¡Es *MGS2,* por todos los bits! ¡No has/hemos soñado con otra cosa en estos tres años!

Aunque lo mejor no es que ya esté aquí, por fin, sino que ha resultado ser mucho mejor de lo que esperábamos. De hecho, es inmejorable. Nos habríamos conformado con algo mucho más sencillo, pero ya sabes cómo es Snake: le gusta hacer las cosas bien. Las novedades del control, por ejemplo, son muchísimas e impresionantes. Ahora puedes colgarte de bordes y barandillas mientras pasa por arriba un malo, para volver a subir tras él sin ser visto. Incluso puedes hacer flexiones colgándote de estas barandillas para mejorar tu musculatura.

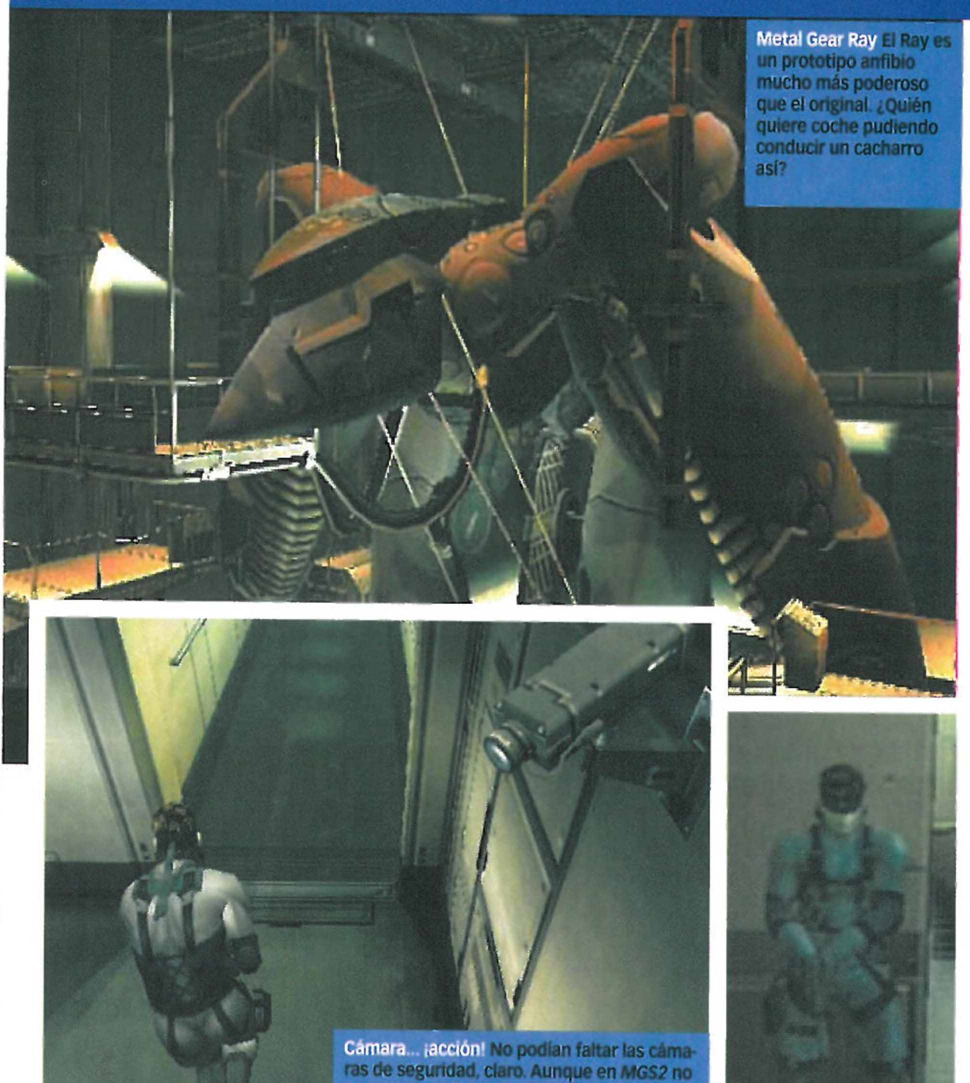
AL ATAQUE

Disparar en tercera persona, como en el primer juego, está bien al principio. Sin embargo, para realizar ciertas maniobras «estratégicas», necesitarás apuntar en primera persona. ¿A qué nos referimos con maniobras estratégicas? Pues, por ejemplo, a disparar a extintores de incendios o tuberías para aturdir a tus perseguidores mientras te escabulles, o para ver los rayos láser de un pasillo si todavía no tienes las gafas térmicas. También puedes disparar a la radio de un soldado enemigo para que no pueda avisar a sus compañeros cuando te vea (el pobre agitará la radio al ver que no funciona, estos tipos son divertidísimos). Además, cuando los malos dan la alarma, en ocasiones viene todo un pelotón de enemigos equipados con escudos antidisturbios que les protegen de las balas. En esas situaciones tendrás que apuntarles a los pies, y una vez más, necesitarás hacerlo en primera persona.

No obstante, siempre quedan las tácticas «bestias»: si disparas repetidamente al escudo, al final el malo no podrá soportar tantos impactos y lo apartará para no perder el equilibrio, momento en el que se quedará descubierto. O mejor: dispara a una tubería tras él para distraerlo y, mientras intenta reponerse, fríele a tiros. O mejor aún: dispara a la manguera de un extintor para que empiece a dar latigazos en todas las direcciones creando una nube de gas temporalmente. O mejor: dispara a un armario de más allá para que la puerta rota caiga sobre el enemigo dejándole sin conocimiento. O mejor: déjale ciego con una granada Stun. O todavía mejor: dale un par de pata-

CARACTERÍSTICAS • 2 protagonistas diferentes a lo largo de la historia • Un argumento aún más complejo y retorcido que el del primer juego.





Metal Gear Ray El Ray es un prototipo anfibio mucho más poderoso que el original. ¿Quién quiere coche pudiendo conducir un cacharro así?



¿Ninja? ¿Pero qué demonios...? ¿Este tipo no había quedado hecho papilla en el primer juego? Ni te imaginas la de sorpresas que te depara el argumento de *Sons of Liberty.*





Cámara... ¡acción! No podían faltar las cámaras de seguridad, claro. Aunque en *MGS2* no son tan abundantes como en el primer juego, hay elementos más importantes.

das en el escudo y tírale por la barandilla como en las pelis... En fin, que como ves, hay *unas cuantas formas* de deshacerse de los malos (incluso cuando llevan escudos antidisturbios). Pero no se vayan todavía, que aún hay más...

Asomarse por las esquinas de repente para disparar, como en *Winback,* o asomar con cuidado la cabeza sólo para escrutar la zona. Asomarse en primera persona por los lados de una columna, como en *Syphon Filter,* o dar volteretas por el suelo. Colgarse a lo Lara Croft de algunos bordes para despistar a enemigos, desplazarse lateralmente, o para dejarse caer sobre zonas inferiores. Estrangular enemigos por la espalda y arrastrar los cuerpos para esconderlos en armarios o rincones oscuros. Meterse debajo de determinados obstáculos hasta que el área está despejada, pillar por sorpresa a tus enemigos para que te den sus ítems, su munición y hasta sus collares de identificación... ¡si hasta puedes disfrazarte con un uniforme enemigo para pasar desapercibido! También puedes tomar *cierto medicamento* para controlar tu pulso en situaciones delicadas, pero Konami ha tenido la brillante idea de transformar la palabra «Diazepan» de la versión americana y del *MGS* original en «Pentazemin» para el juego europeo. Para que ningún exagerado acuse a nadie de incitar al consumo de *ciertas sustancias*, ya sabes.

Y si todo eso se refiere al control y la jugabilidad, no quieras saber cómo son los gráficos, o la inteligencia artificial de los enemigos, o el argumento —del que preferimos no hablarte, porque es demasiado delicioso como para que te lo destripemos—, o las secuencias de vídeo, o la animación, o los efectos de luz, humo, agua o partículas...

«El primer *MGS* era más o menos como la primera parte de *MGS2*; y después de eso, viene la otra parte, la grande»

DOS PROTAS Y UN DESTINO

***MGS2* es una segunda parte. El juego se divide en dos mitades localizadas en dos grandes escenarios diferentes. Entre una y otra mitad del juego pasan dos años, y a lo largo del juego hay dos protagonistas. Sin embargo, sólo hay un Metal Gear que encontrar, y sólo una forma de hacerlo: ser sigiloso. Y es que Solid Snake sólo hay uno... ¿o dos? Bueno, eso tendrás que verlo por ti mismo.**

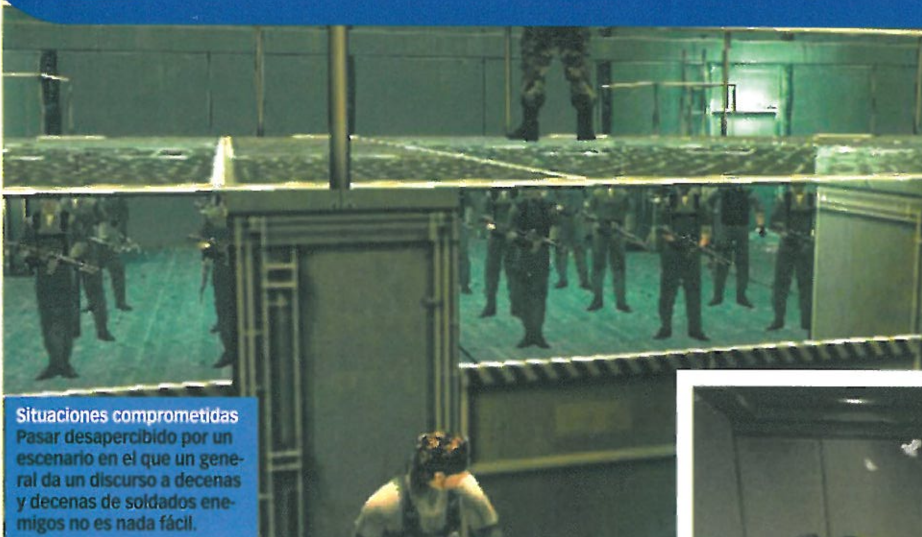


El Ying y el Yang Como la consola es de nueva generación, hacía falta un nuevo prota jovenzuelo. Raiden no sólo es ágil, rubio y guapetón: también es el aprendiz de Solid.



Los años pasan Después de dos años, el veterano Solid empieza a ser demasiado veterano. Pero hay un chico nuevo que ha pasado las pruebas RV con matrícular de honor: Raiden.

• **Más armas, más movimientos, más IA, más sigilo, más... *MGS.***



Situaciones comprometidas Pasar desapercibido por un escenario en el que un general da un discurso a decenas y decenas de soldados enemigos no es nada fácil.



Cajas de cartón Una de las notas más divertidas de *MGS* se repite en *MGS2*: la posibilidad de camuflarse con cajas de cartón.

Redecora tu vida Los escenarios son muy interactivos. Tus disparos pueden destrozar todo lo que pillen a su paso: macetas, botellas, revistas, fruta, cristales...

DETALLES DE LUJO

Como en primer *MGS*, éste está lleno de notas de humor y detalles ingeniosos. Puedes esconderte en las taquillas y besar los pósters de chicas ligeritas de ropa que hay en el interior de sus puertas, distraer a los guardias dejando en el suelo revistas con chicas ligeritas de ropa... ¡y mucho más!



Un buen susto Ni te imaginas el susto que se puede dar a un tipo duro como Solid con un simple muñeco de Raven y una linterna...



Gastando bromas Duerme a un soldado con un dardo tranquilizante y ¡tíralo por la borda! Seguro que se da un buen susto cuando se despierte en el fondo del mar...

«Ha resultado ser mucho mejor de lo que esperábamos»

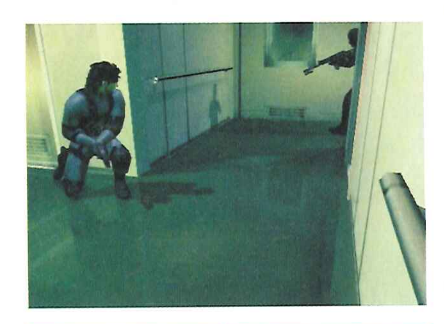
POR PARTES...

El juego se divide en dos partes. La primera se desarrolla en el enorme barco que ya has visto en la demo que venía con *ZOE* y dura unas dos horas, si juegas con relativa tranquilidad y lo exploras todo. Es el barco de todos los vídeos que seguramente te habrás descargado de Internet. La demo era aproximadamente la mitad de lo que jugarás en el barco; y toda la parte del barco, a su vez, es menos de la mitad de lo que viene después, es una central de contención de residuos en medio del Atlántico. Dicho de otro modo: el primer *MGS* era más o menos como la primera parte de *MGS2*; y después de eso, viene la otra parte, la *grande*, de unas cinco o seis horas de duración. En total, *MGS2* ronda las 10 horas de juego, más del triple que el primer *MGS*.

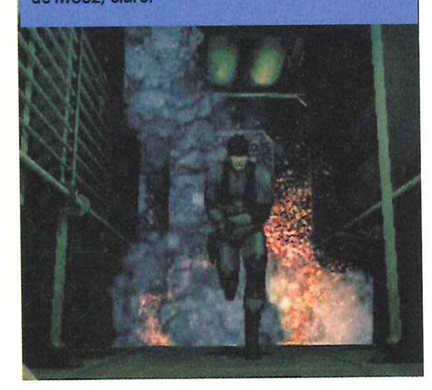
Lo «malo» de eso es que gran parte de esta duración se debe a las secuencias de vídeo, constantes y larguísimas. Pero son tan fabulosas que no te importará verlas una y otra vez, créenos.

En cuanto a la presencia de un nuevo protagonista, en esta segunda mitad del juego, seguramente surgirán polémicas inesperadas. ¿Jugar con alguien que no es Solid, con un «aprendiz»? Es cierto, renunciar a Solid te costará bastante. Raiden es un buen chaval, pero no tiene tanta personalidad, ni tanta experiencia, ni esa voz grave y varonil como la de nuestro redactor jefe... Aun así, acabarás acostumbrándote a él. Además, siempre podrás llamar por Codec a Snake cuando necesites consejo. Ya sabes: más sabe la Serpiente por vieja que por serpiente.

Y hablando del Codec: ¡es genial! En *MGS2* no sólo podrás llamar a los demás personajes cuando te venga en gana, para pedir consejo o para guardar la partida, sino que, de vez en cuando, mantendrás charlas desternillantes. La primera vez que te metes en una taquilla para esconderte, por ejemplo, puedes llamar a Otacon para recordarle cómo os conocísteis en el primer juego. Solid se mofará del pobre Otacon de mala manera... También puedes fotografiar las chicas ligeritas de ropa que hay en pósters y cuadros por todo el barco, y enviar esas fotos a Otacon para echarte unas risas, e incluso oír los pensamientos de tu personaje mientras habla con otro personaje. Sí, has leído bien: sus pensamientos. Mientras hablas por Codec con quien sea, puedes mover la cámara de cada uno con los sticks analógicos. Y además de la conversa-



¡Corre, Solid, Corre! Las explosiones siempre quedan bien como telón de fondo. Especialmente con los sistemas de humo y partículas de *MGS2*, claro.





MÁS LEJOS QUE NUNCA

En general las mejoras técnicas de *MGS2* respecto al título original son impresionantes. Pero sin duda, después de los gráficos, lo mejor es la nueva IA de los enemigos. ¡Hacen de todo, como las muñecas de Famosa! Incluso puede que más cosas.



¡Arriba las manos! Encañona a un malo por sorpresa y amenázale apuntándole a la cabeza. Te dará todo lo que lleve, y encima suplicando por su vida...



Protocolo militar Te descubren, se esconden, piden refuerzos por radio, y te disparan mientras sus compañeros te rodean.



¿Andará? No es fácil dar esquinazo a los guardias cuando te persiguen. Si ven que te has metido ahí debajo, te echarán un granadas para hacerte salir...





ción que mantengas, puedes escuchar «tus pensamientos» pulsando R1 y R2, para saber qué opinan en realidad Solid y Raiden de sus interlocutores. Es divertidísimo... Lástima que las voces estén en inglés (se superponen los diálogos hablados con los «pensados» y, al estar ambos en inglés, es fácil perder el hilo).

De los personajes no te desvelaremos nada porque la presencia de algunos de ellos provocará auténticas sorpresas. Tan sólo te diremos que los hay de todas las nacionalidades: americanos, rusos, japoneses..., procedentes del primer juego, nuevos, e incluso «semi-procedentes» del primer juego (ya entenderás esto a su debido tiempo).

En fin, que podríamos pasarnos toda la vida contándote pequeños y grandes detalles de *MGS2*. Pero cuanto más te adelantemos, más nos odiarás, de modo que mejor nos callamos de una puñetera vez. ¡Tienes que verlo! Tienes que verlo mil veces, explorarlo todo, probar todo lo que se te ocurra e investigar cuanto puedas, porque el dichoso *Sons of Liberty* está repleto de secretos. Nunca, JAMÁS, te cansarás de este juego. Vale, es verdad, reconocemos que la cosa decae un poco después del barco, pero no porque la segunda parte de *MGS2* sea floja, sino porque la primera, el barco —que hace las veces de «superintro», de presentación a lo bestia— es excesivamente buena. Konami ha usado el barco para presentar a los personajes, la situación, el Metal Gear Ray y demás, haciendo esa parte mucho más vistosa. Pero no te dejes engañar: la jugabilidad de verdad viene después...

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 10
Hay películas menos reales

■ JUGABILIDAD 10
Re-jugable infinitas veces

■ ADICTIVIDAD 10
Te enganchará ...

CONCLUSIÓN

No nos gusta meternos contigo, pero... si tienes una PS2 y no compras este juego, no mereces tener videoconsola.





Noticias espaciales. Nada mejor para estar al día de las últimas novedades en la galaxia que una reportera-gogó.


Austin Channel 5. Cualquier fan de Austin Powers se volvería loco por un juego así.

¡Jefes! Son para partirse de risa. Alienígenas rarísimos capaces de cosas como... como... Bueno, mejor los ves tú mismo.


Audiencia. Ulala y sus amigos están decaídos. La audiencia está bajando...

SPACE CHANNEL 5

Gogós y reporteras del mundo ya tienen un ejemplo a seguir.

Si no has estado fuera de la galaxia durante los últimos años, seguramente habrás oído hablar de Ulala, la reportera con más éxito de la vía láctea. Ulala protagonizó *Space Channel 5* en Dreamcast hace ya algún tiempo y, ahora, hace lo propio en PS2. Lamentablemente ésta no es una continuación del título de DC, sino de una conversión pura y dura, como las de *Crazy Taxi* o *Vampire Night*. Ni una sola novedad para PS2, no...

Pero da igual, porque el *Space Channel 5* original ya era una gozada. La protagonista más carismática desde Lara Croft —aparta, Lara, maja, que estamos en el aire— en un mundo futurista que haría las delicias de Austin Powers. ¡Y con la música más pegadiza que se ha escuchado en un juego jamás!

De lo que se trata, básicamente, es de seguir el ritmo con los botones del pad. Ulala —ésa eres tú— es una reportera del Canal Espacial 5. Lo que pasa es que, en el futuro, parece ser que los reporteros también pueden intervenir en las noticias, e incluso protagonizarlas. ¡Puedes ser tu propia noticia! Por otra parte están los alienígenas, unos tipejos rarísimos que han tomado una estación espacial humana y pretenden hacerse, como de costumbre, con el control del mundo. Deberás eliminarlos a golpe de ritmo mientras rescatas a los humanos que tienen de rehenes a lo largo de cinco inmensos niveles/reportajes en escenarios de lo más variopintos.

Por el camino, Ulala se topará con tipejos bastante especiales. Una chica que intenta robarle las exclusivas, el reportero estrella de un canal pirata y, por supuesto, los «superalienígenas» que los malos enviarán para acabar contigo a modo de jefes al final de cada misión.

A medida que avances y retransmitas las noticias de una sección a otra, tu director te pondrá al día de la situación por radio —siguiendo el ritmo de la música, claro— y te informará sobre los niveles de audiencia que tienes en cada momento. En función de la cantidad de humanos que consigas rescatar de los diabólicos alienígenas bailongos, y según tu corrección a la hora de seguir el ritmo de la música para eliminar a los alienígenas, tus espectadores estarán más o menos contentos contigo. Dicho de otro modo: cuanto mejor sigas el ritmo con los botones, más audiencia tendrás. ¿Y para qué sirve la audiencia? Pues para pasar de nivel, claro. Necesitas un determinado porcentaje de telespectadores para pasar al nivel siguiente, o de lo contrario te cierran el programa como a Máximo Pradera, Nuria Roca, Isabel Gemio... ¿Vas a permitir que el mundo recuerde a Ulala como a *otra presentadora que tuvo audiencia cero*?

«La protagonista más carismática desde Lara Croft»

DATOS



DISPONIBLE **MARZO**
PRECIO **59,50 €**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **SEGA**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **TEXTOS EN CASTELLANO Y VOCES EN INGLÉS**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1: ***Parappa The Rapper* (*PSMag10*, 8/10)**
No se parece en nada, pero resultaba igual de irresistible (a su manera).

PS2: ***Parappa The Rapper 2* (*PSMag62*, 8/10)**
Todavía nos tiene enganchados, qué lástima que sea tan corto...

CARACTERÍSTICAS • Personajes secretos que desbloquear, como... ¡Michael Jackson! • Cinco enormes reportajes que cubrir

VEREDICTO



■ GRÁFICOS 7
Los de DC, adecuados

■ JUGABILIDAD 8
Difícil, pero genial

■ ADICTIVIDAD 9
¡Ulala es la mejor!

CONCLUSIÓN
No ofrece nada que no tuviera la versión de DC, pero aun así, estamos perdidamente enamorados de Ulala.





Jugadores. Su aspecto no está mal, pero queda lejos de los de FIFA 2002 o PES.

Animaciones. ¿Qué están haciendo estos chicos? Puede que lo estén explicando los comentaristas... ¡en inglés!

Pasa a quien quieras. Da igual a quién intentes pasar en los saques, porque un contrario interceptará el balón en el 99% de los casos...

UEFA CHAMPIONS LEAGUE: SEASON 2001/2002

Take 2 vuelve a intentarlo una vez más.

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **64,99 €**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
DESARROLLADOR **SILICON DREAMS / TAKE 2**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **VOCES EN INGLÉS**
JUGADORES **DE UNO A OCHO (CON DOS MULTI-TAP2)**

ALTERNATIVAS

PS1: ***UEFA Champions League***
(PSMag30, 9/10)
En aquella época era un buen juego. Pero no ha evolucionado con los años ni con los bits extra...

PS2: ***Pro Evolution Soccer***
(PSMag60, 10/10)
El mejor simulador de fútbol



Es complicado, muy complicado, ganarse un sitio en el podio futbolero dada la competencia de «los grandes» (léase *ISS* y *FIFA*). La gente de Take 2 no se amilana y lo intenta de nuevo con esta nueva entrega, cuyos dos primeros títulos (en PSone) no estuvieron del todo mal, aunque quedaban por debajo de las maravillas de Konami y EA. Anotarse tantos con este género en PS2 ya es realmente difícil...

Entonces, ¿qué posibilidades tiene la nueva entrega de Take 2, por muchas licencias oficiales de la UEFA que tenga? Podría haber pulido los viejos problemas, pero no lo ha hecho. Después del emocionante vídeo introductorio y la «vistosa» secuencia de animación que precede al partido —con la cámara dándose una vuelta alrededor del estadio, entrando después, enfocando a todos los jugadores enfilados, etc.—, lo que viene es... el juego, propiamente dicho. Y ese juego, bajo todas las licencias y capas de parafernalia, es flojo. Demasiado flojo.

Casi todas las objeciones están concentradas en la jugabilidad, como sucedía con las anteriores entregas, pero esta vez se hacen aún más notorias gracias a la excelencia de los otros títulos futboleros. Los controles están dispuestos en el DualShock2 de una forma un tanto «alternativa», haciéndote imposible saber lo que estás haciendo en los primeros partidos. Al fin y al cabo, siempre es difícil adaptarse a un sistema de control si uno no está habituado a él. ¿Barridos y pases cortos con X? ¿Bloqueos y pases largos con Cuadrado? ¿Tiro a puerta con Círculo? ¿Pero qué demonios...? Aun así, insistiendo te acostumbrarás. ¡Y ahí es donde viene lo bueno!

Cuando por fin consigues saber lo que estás haciendo, es cuando te das cuenta de lo poco jugable que resulta *UEFA Champions League*. Tus jugadores responden tarde a tus órdenes con los botones; o «recuerdan» el botón que has pulsado hace unos segundos y hacen, después de un pase, lo que hace tiempo que ya no quieres hacer. La IA, tanto del equipo contrario como del resto de los componentes del tuyo, está muy verde. Siempre hay alguien cubriendo a todos tus jugadores, y no tienes el control del jugador que necesitas hasta que el contrario no ha tomado posesión del esférico. En cuanto al portero, mejor no decir nada... ¡El tío va por libre! Los «malos» marcarán o fallarán en función de lo que le apetezca a tu amiguete el guardameta, que detiene el balón o lo deja entrar casi aleatoriamente. Pasar sin darle el balón a un contrario accidentalmente es casi imposible. Tirar a puerta calculando la fuerza adecuada es casi imposible. Y fallar un gol si disparas desde cerca también es casi imposible. ¿Solución? Limítate a driblar hasta el portero contrario y suelta la pelota con suavidad para marcar. Una y otra vez, goleada tras goleada, hasta el infinito y más allá.

Gráficos decentes, todos los equipos finalistas desde el 56 y las 32 camisetas seleccionadas de esta temporada. Terminaremos con nuestro tema preferido: los comentaristas. ¡Hablan en inglés! ¡Pero si todos los juegos de fútbol están doblados al castellano desde la invención de la rueda, por todos los bits del cielo! En fin... ●

«Todas las objeciones están en la jugabilidad»

VEREDICTO

Edición oficial española de PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 6
Decentitos, decentitos

■ JUGABILIDAD 4
Control indefendible

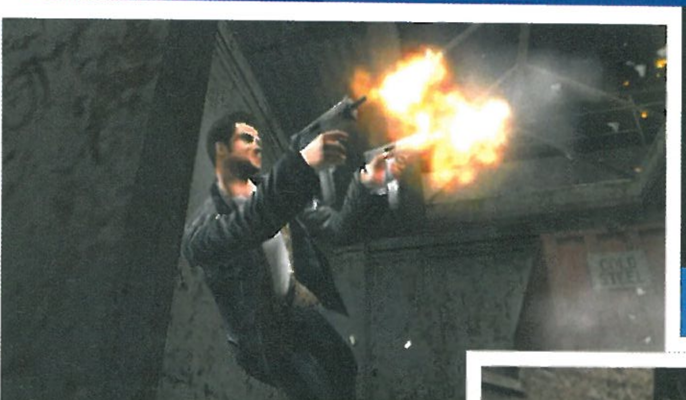
■ ADICTIVIDAD 4
Si quieres volver a intentarlo...

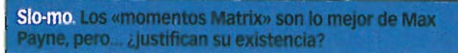
CONCLUSIÓN

No consigue evolucionar. A ver si para el año que viene Take 2 consigue inyectarle algo más de jugabilidad...



CARACTERÍSTICAS • **El único con licencia oficial de la UEFA** • **Los 32 equipos de este año** •



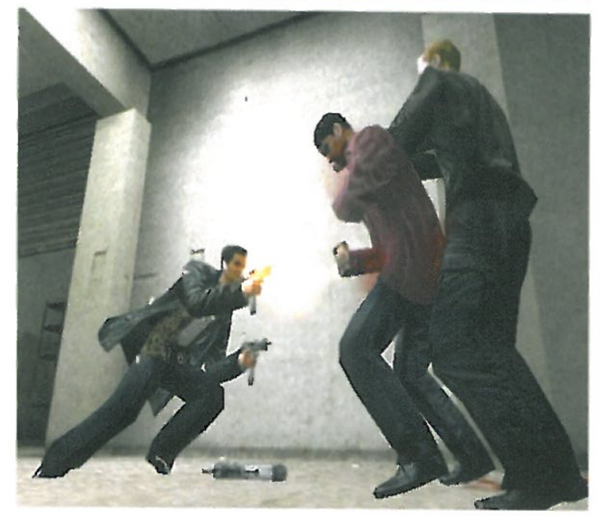

Slo-mo. Los «momentos Matrix» son lo mejor de Max Payne, pero... ¿justifican su existencia?

Secuencias a lo cómic. Tanta narración en forma de fotonovela te acaba poniendo enfermo.


Ambiente delictivo. Nada como Nueva York para meterse de lleno en una historia de matones y corrupción.


Duro, pero humano. Hasta los tipos más duros sufren un «mazo» con un balazo en el bazo.





MAX PAYNE

¡Uno de los tipos más duros del PC asaltará tu PS2 de un momento a otro!

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **63,05 €**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
DESARROLLADOR **ROCKSTAR/ REMEDY**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+15**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1: *SYPHON FILTER* (*PSMag30*, 10/10)
Lo más parecido a Max Payne que encontrarás en PSOne, pero infinitamente mejor.

PS2: *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (*PSMag63*, 10/10)
Esta alternativa empieza a parecernos injusta... Ejem... ¿De verdad es necesario hacer comparaciones?

Cada cierto tiempo sucede una de esas cosas inexplicables –y, a menudo, imperdonables– que uno no olvida jamás. La falta de una opción a 60Hz en la versión PAL de *Gran Turismo 3*, por ejemplo, que reducía la calidad del juego en un 20 ó un 30% respecto al original japonés. O el hecho de que se cancelara *F-360*, con la pinta que tenía lo poco que habíamos visto. O de que la versión final de *WRC* fuese considerablemente más floja que las versiones de preview que habíamos probado en meses anteriores. En fin, esas cosas que, de vez en cuando, suceden sin razón aparente y que nos empujan a dar cabezazos contra las paredes hasta perder el conocimiento.

¿Y por qué decimos esto antes de hablar de *Max Payne*?

Pues, porque en esta ocasión ha pasado algo bastante parecido a lo que pasó con *WRC*: ¡la versión de preview prometía más que el juego final! Pero no porque contara con elementos diferentes ni nada parecido, sino porque, simplemente, «funcionaba» mejor. Aunque contaba con los típicos defectos de cualquier conversión de PC —un control esquivo, gráficos más bien humildes, animación floja—, al menos funcionaba bien. Pero al juego definitivo le faltan cuadros por segundo cada vez que hay tres o cuatro personajes en pantalla, o cada vez que mueves bruscamente la cámara.

Y además, en la versión final los gráficos se han simplificado, siendo aún más sencillos que los del juego para PC.

Un argumento decente, un personaje con carisma, un arsenal más que aceptable y la fabulosa opción *slo-mo* (de la que te hablamos en la preview de *PSMag 61)* quedan poco aprovechados por culpa de una conversión que parece hecha con prisas. Un juego que, con el control de *Syphon Filter* habría sido coronado como el primer título de PC que mereciera la pena en PS2, no acaba de dar en la diana por falta de cuadros y por mantener —como de costumbre— el control «pecero» original. Lástima.

El *slo-mo* (cámara lenta), para quien no lo recuerde, era una opción característica de *Max Payne* que permitía activar una especie de «momento *Matrix*». Durante el *slo-mo* podías dar un salto en cualquier dirección, a cámara lenta, y disparar a todos los malos a lo Bruce Willis, antes de caer al suelo con una voltereta (entonces, el *slow motion* terminaba y el tiempo volvía a transcurrir con normalidad). Una idea fantástica que, en el juego final, tampoco funciona igual que en la versión de preview que habíamos probado hace dos meses.

En definitiva, *Max Payne* es un casi-gran-juego que hubiera podido ser mucho más. Pero aun así, algo que deberías conocer. Aunque, si lo que quieres es verlo en todo su apogeo, sería mejor que fueras a casa de ese amigo tuyo que tiene un ordenador potentísimo... ●

«*Max Payne* hubiera podido ser mucho más»

VEREDICTO

Edición oficial española de PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 5
Flojos y con saltos

■ JUGABILIDAD 7
La falta de cuadros es imperdonable

■ ADICTIVIDAD 7
¡Lástima de los problemas técnicos!

CONCLUSIÓN

Un buen ejemplo de cómo un juego que podría estar bien se queda en agua de borrajas por una mala conversión.



CARACTERÍSTICAS • La opción «*slo-mo*» (cámara lenta), muchas armas, tiros, puertas... y todo eso.



Esqueleto sin miedo. Nuestro heroico esqueleto no le teme ni al más enorme enemigo.

De miedo Algunos temp-los muestran un aspecto verdaderamente aterrador.

SHADOWMAN 2 2ECOND COMING

Aquí huele a muerto

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **59,90 e**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
DESARROLLADOR **ACCLAIM**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+18**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1 *Tomb Raider* (*PSMag1* 10/10)
Lara siempre está a la cabeza en este género.

PS2 *Soul Raver 2* (*PSMag61* 8/10)
Otra de muertos aventureros tridimensionales.

Hace siglos que el mundo esta sufriendo un extraño enfrentamiento entre dos facciones bien diferenciadas. Por un lado tenemos a las fuerzas del bien, representadas por agentes secretos de la policía; y por el otro a las del mal, conocidos también como los Gregory. Nadie parece enterarse, pero una noche de 1976, en un almacén abandonado de Nueva York, las dos fuerzas enemigas se encuentran cara a cara. Parece que un par de policías han encontrado el secreto que evitará la resurrección de Asmodeus, el líder de los Gregory. El Códice es un antiguo libro capaz de devolver la vida del temible maestro del mal y sumir al mundo en una oscuridad tremenda. Pero antes de poder destruirlo, un extraño monstruo salido de la nada aniquila a uno de los policías y hiere mortalmente al segundo. El sacrificado policía decide quitarse la vida, no sin antes hacer desaparecer el preciado libro. La búsqueda esta servida y *Shadowman*, el esquelético héroe de Acclaim, será el encargado de dar con el preciado libro y devolver la tranquilidad al mundo.

Con este tenebroso –y sanguinario– argumento empieza la segunda parte de la saga *Shadowman*. Una saga que gozó de cierta popularidad dos años atrás gracias, sobretodo, a sus versiones para PC y DreamCast, ya que su aparición en PSone dejó que desear.

Pues bien, la gente de Acclaim ha decidido limpiar la imagen que aquella versión dejó en los usuarios de PlayStation y lanzan ahora una nueva ofensiva, aprovechando la mayor capacidad de PS2.

Para los que no sepáis como funciona *Shadowman* sólo es necesario decir que se trata de una aventura de acción en tres dimensiones, en la que te enfrentarás a montones de enemigos, charlarás con algunos personajes y resolverás menos puzzles. O sea, una especie de *Tomb Raider* pero dando más importancia a la acción que a la resolución de enigmas. Aunque, si por algo destaca este título, es por su enfermiza y oscura puesta en escena. *Shadowman* utiliza una estética que parece extraída de la retorcida mente del pintor inglés Francis Bacon. Esto significa que deambularás, cual alma en pena, por un mundo repleto de personajes deformados, con paisajes tenebrosos e inquietantes y ambientes de lo más espeluznante. Sin duda este es el punto fuerte del juego, ya que en la solidez de los gráficos –que recrean de manera excelente la estética Bacon– se encuentra su mayor atractivo. Por lo demás, *Shadowman: 2econd Coming* es un juego que podía haber sido más de lo que es. La mecánica de misiones empieza siendo interesante, pero se ve perjudicada por un control de la acción algo flojo. Las cámaras utilizadas para seguir a nuestro héroe molestan más que ayudan. Además, los enfrentamientos contra tus enemigos son tan confusos y descontrolados que no sabrás si estás acabando con ellos o fustigándote a ti mismo.

«Utiliza una estética extraída de la mente del pintor F. Bacon»

Es cierto que la idea de utilizar un personaje que se desdobla (Mike LeRoi de día, *Shadowman* de noche) es inteligente, pero a la hora de la verdad, las diferencias entre uno y otro solo se concretan en el hecho de que Mike es más fuerte que su existencia nocturna. También queremos destacar el enorme arsenal del que dispondrás a lo largo de la aventura y que ayuda a aumentar el interés del juego. ●

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 8
Una excelente ambientación

■ JUGABILIDAD 6
El control sobre el protagonista es flojo,

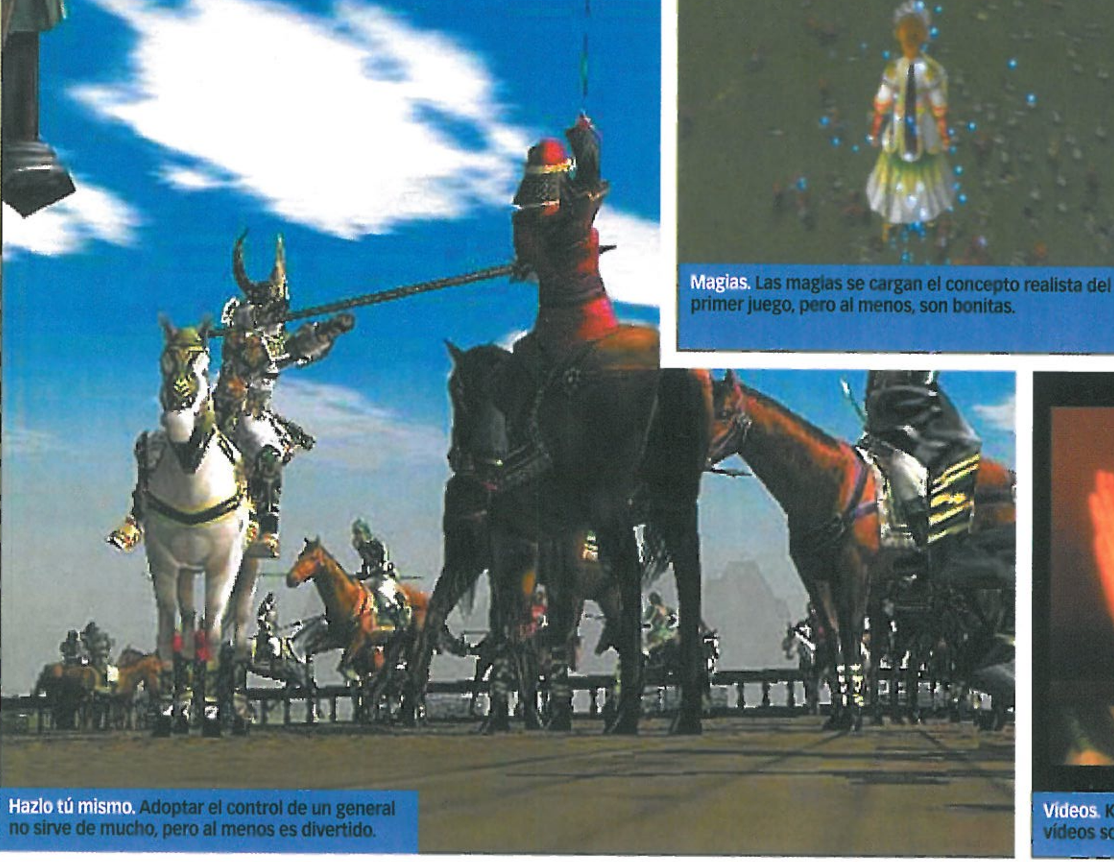
■ ADICTIVIDAD 6
Algunas misiones son entretenidas,

CONCLUSIÓN

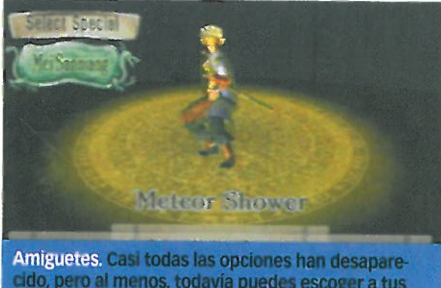
Hubiera podido ser un gran juego. Pero factores, como la monotonía y el control, le juegan una mala pasada.



CARACTERÍSTICAS • **Más de 30 armas distintas** • **Seis escenarios distintos** • **Un personaje que se desdobla**


Hazlo tú mismo. Adoptar el control de un general no sirve de mucho, pero al menos es divertido.

Magias. Las magias se cargan el concepto realista del primer juego, pero al menos, son bonitas.



Amiguetes. Casi todas las opciones han desaparecido, pero al menos, todavía puedes escoger a tus generales.


Vídeos. Koei ha simplificado la jugabilidad original, pero al menos, los vídeos son mejores.

KESSEN II

En el primer juego murieron todas las opciones.

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **64,04 €**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
DESARROLLADOR **THQ / KOEI**
RESTRICCION DE EDAD **NO**
IDIOMA **N/D**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1: ***C&C Red Alert* (*PSMag14* 9/10)**
Probablemente el mejor juego de estrategia de PSone, aunque la gris nunca pudo presumir en este género..

PS2: ***Soul Reaver 2* (*PSMag50* 8/10)**
Si llegamos a saber cómo iba a ser la continuación, a éste le habríamos dado un 15/10.

Las continuaciones de los grandes juegos son una *estrategia* que asegura buenas ventas en todos los casos. Pero en un juego de *estrategia*, es preferible que los *elementos estratégicos* sean el elemento fundamental de la jugabilidad, y no del departamento de marketing. Aunque quizás sus creadores no opinan lo mismo...

¿Conoces el *Kessen* original? Si la respuesta es «no» y te gusta la estrategia, búscalo donde sea —8/10 en *PSMag50*—, porque es algo que no puedes perderte. Si la respuesta es «sí», continúa leyendo y presta atención a lo siguiente antes de invertir tus cuartos: *Kessen II* no tiene NADA que ver con su antecesor.

La diferencia más destacable entre ambas partes es el argumento: si el primer juego se basaba en el medievo histórico japonés, el segundo es... pura fantasía (ambientado en el mundo de *Romance of Three Kingdoms*). Sin embargo, la diferencia más grave entre ambas partes tarda bastante en hacerse notar: la mecánica de juego, camuflada bajo infinidad de secuencias de vídeo, tutoriales, menús y diálogos. Después de toda esa parafernalia, ¿qué queda? Pues... la cuarta parte de *Kessen*. Y no estamos hablando de duración —quizás en esto gana *Kessen II*, ligeramente más largo y rejugable—, sino de jugabilidad, opciones, menús pre-estratégicos, profundidad, protagonismo del jugador, libertad de acción, calidad...

¿Recuerdas que en *Kessen* podías ordenar tus tropas en un mapa y asignarles direcciones, acciones y objetivos previos a la batalla? Preparar la jornada siguiente, vamos. Pues tooodas esas opciones han desaparecido. ¿Recuerdas que en *Kessen* podías formar los distintos escuadrones asignando a cada uno un determinado número de soldados, un cierto equipamiento, ataques especiales y habilidades propias? Pues tooodas esas opciones también han desaparecido. ¿Y recuerdas que, durante el combate, podías hacer infinidad de cosas también, reordenando batallones, cambiando objetivos, impartiendo órdenes, controlando el ánimo de tus tropas y demás? Pues también casi todas esas opciones se han ido al carajo. ¿Y por qué milagrosa idea ha decidido Koei sustituir todo eso en *Kessen II*? ¡Por secuencias de vídeo mucho más bonitas y unas preciosas magias! Alucinante, ¿eh? ¿No estás contento? Antes de la batalla tus amiguetes/generales te sugieren un par de ideas diferentes sobre cómo afrontar la campaña el día siguiente. Tú eliges la mejor de las dos o tres opciones planteadas, ¡y venga, a pasarlo bien viendo el resultado! ¿Por qué hacerlo tú mismo si la consola puede hacerlo todo solita? Eso sí: durante la batalla, puedes pasar a controlar en tiempo real a tus generales repartiendo mamporros. El control para hacerlo es demasiado simple y en general esta opción no sirve de mucho —una batalla no se gana o se pierde por lo que haga un solo soldado, por muy general que sea—, pero parece que a la gente de Koei le hacía ilusión incluir esto.

En lugar de un argumento histórico, batallas realistas, infinidad de opciones y el 100% del control de la situación en manos del jugador, *Kessen II* ofrece vídeos más largos, ramificaciones argumentales distintas en función de tus decisiones y mamporros en tiempo real. Casi nada de lo que pasa en las batallas es gracias a ti, pero bueno, la consola se las apaña bien sola...

«Secuencias de vídeo más bonitas y preciosas magias»

VEREDICTO

PlayStation Magazine

GRÁFICOS 8
Alguna mejora casi imperceptible

JUGABILIDAD 5
Muy floja, demasiado...

ADICTIVIDAD 6
Donde esté el Kessen original...

CONCLUSIÓN

¿Para qué transformar por completo un buen juego? *Kessen II* no es ni la mitad de su antecesor.



CARACTERÍSTICAS • Un argumento que puede cambiar según tus decisiones y victorias o derrotas. •

CONCURSO
Shadow Man: 2econd coming



Escenarios sangrientos y tenebrosos, un héroe cadavérico al que le cuelgan pellejos y alguna que otra víscera, la eterna lucha entre el Bien y el Mal y mucha acción. Adéntrate en el oscuro mundo de *Shadow Man*...



La respuesta

Envía este cupón a:
CONCURSO *Shadow Man: 2econd coming*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. **Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.**
2. **No existen premios en metálico alternativos.**
3. **Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.**
4. **El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.**
5. **El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.**
6. **La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.**

La pregunta

¿En los cuadros de qué pintor se inspiran los gráficos gótico-siniestros de *Shadow Man: 2econd coming*?
1.- Paul Klee
2.- Jackson Pollock
3.- Francis Bacon

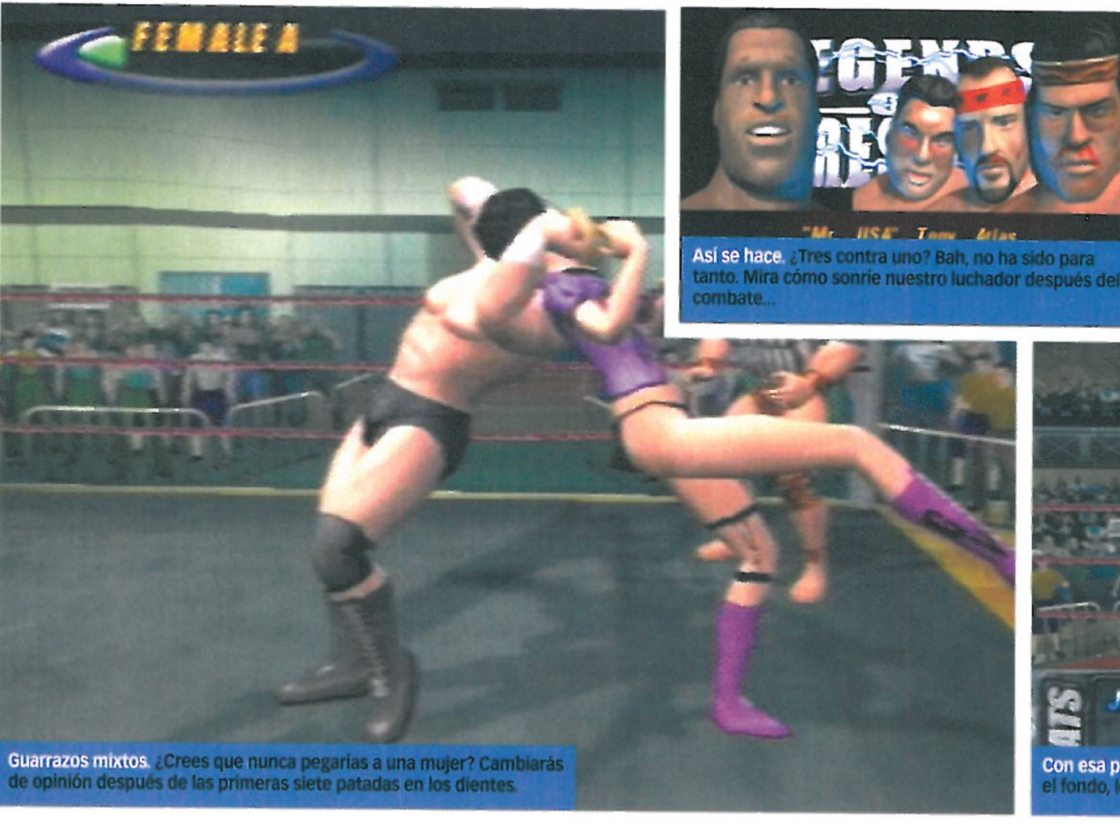
El premio

Acclaim y *PlayStation Magazine* sortearán una cazadora de cuero «arreglá pero informal» imprescindible en el armario de un héroe y 20 juegos promocionales de *Shadow Man: 2econd coming* entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta



PlayStation 2

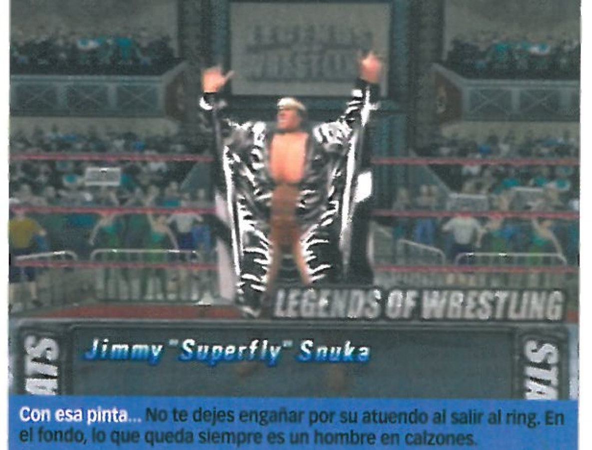




Guarrazos mixtos. ¿Crees que nunca pegarías a una mujer? Cambiarás de opinión después de las primeras siete patadas en los dientes.

Así se hace. ¿Tres contra uno? Bah, no ha sido para tanto. Mira cómo sonríe nuestro luchador después del combate...


Entre amigos. ¿Por qué dar mamporros solo pudiendo hacerlo con unos amiguetes? «Mamá, tráenos otro Sunny, pero con vodka esta vez».

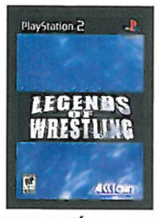


Con esa pinta... No te dejes engañar por su atuendo al salir al ring. En el fondo, lo que queda siempre es un hombre en calzones.

LEGENDS OF WRESTLING

Empieza con buen pie el fin de semana

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **59,95 €**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
DESARROLLADOR **ACCLAIM**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+16**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **UNO A CUATRO**

ALTERNATIVAS

PS1: *WWF Smackdown2* (*PSMag49*, 9/10)
Buenos mamporros en la pequeña de sony

PS2: *WWF Smackdown Just Bring it* (*Preview en PSMag58*)
Después de mucho esperar nos quedamos sin probar el juego final, pero la versión de preview tenía buena pinta.

Ya suponemos que este mes no has corrido al kiosco en busca de este número de *PSMag* precisamente para leer raudo y veloz este análisis. Incluso, si eres un tipo muy insensible, puede que hayas pasado de largo esta página. Vaaaaale, es verdad, nosotros tampoco habíamos perdido el sueño a la espera de *Legends of Wrestling*. Este género en nuestro país no despierta grandes pasiones, nos damos perfecta cuenta de ello. Pero aun así, te prometemos que *estos juegos* se vendan. Y no creas que es por error. ¡Son condenadamente divertidos!

Olvídate por un momento —si tienes bemoles— de *MGS2* y *GT3*, ¿qué te queda? Una consola preciosa y un par de mandos para jugar. ¿Pero para jugar a qué, aparte de estos dos juegos? No hay más títulos que te llenen de esa forma, ¿eh? O sea, que te tendrás que conformar con «juegos muy divertidos». Y ésa es una perfecta definición de *Legends of Wrestling*.

Sabemos que *LoW* carece de unos gráficos apabullantes, un sonido de cine y demás, pero su capacidad de absorción es innegable. Imagínate: dos hombretones adultos en calzones, hasta las orejas de esteroides, dándose «toñas» a diestro y siniestro en un cuadrado demasiado pequeño como para poder huir. ¿Te parece divertido? Bien. Entonces imagina que esos dos ridículos tipejos son personajes controlados por un amigo y tú. ¿Mejor aún? Entonces, sigue imaginando: no hay dos personajes en el ring, ¡sino cuatro! ¡Y todos ellos pueden ser controlados por tus amigos y tú gracias a un MultiTap2!

Legends of Wrestling no ha inventado el modo multijugador, eso está claro, pero ni te imaginas el buen uso que hace de él. Esto, unido al original sistema de barras de vida y a la interacción del público en el ánimo de los personajes, hace de *LoW* uno de los títulos más divertidos que hemos analizado últimamente. Cuando tu personaje anda falto de energía, tu nivel de vida se pone rojo y el tipejo se vuelve «especialmente violento». Vamos, que se enfada. Y no sabes cuánto. Sus golpes se vuelven mucho más fuertes, gana velocidad, se hace prácticamente invencible. Su adversario, naturalmente, sufre las consecuencias y pierde energía. Y para cuando el primero se empieza a recuperar, el segundo tiene el nivel de vida rojo y... todo vuelve a empezar. Esto se traduce en combates larguísimos, teatrerísimos, como los que has visto en la tele tantas veces (puedes reconocerlo, al menos en tu fuero interno).

«Tienes Multitap? Pues llama a tus amigos»

En cuanto al público... ¡nos encanta! Les chiflan las jugarretas sucias y los golpes bajos. Atiza a tu oponente, y te aplaudirán. Atiza a tu oponente por la espalda, y te adorarán. Atiza a tu oponente por la espalda con un bate de béisbol mientras otro le sujeta y... ¡el público se volverá loco! Lo que revertirá en tu ánimo y tu nivel de Popularidad, por supuesto. Es tan divertido, que después de *Legends of Wrestling* las peleas de *wrestling* que veías en la tele de madrugada te parecerán *poco emocionantes y demasiado realistas*. ¿Tienes MultiTap2? Pues no te cortes: llama a tus tres mejores amigos..

VEREDICTO

Edición oficial española de PlayStation Magazine

GRÁFICOS 6
Bueeeeno, no son excelentes...

JUGABILIDAD 7
Control mejorable, pero en fin

ADICTIVIDAD 8
¡Mamporros edulcorados y coloreados!

CONCLUSIÓN
¡Yujuuu! ¿Qué importa que sea simple? El conjunto es divertido y encantador...



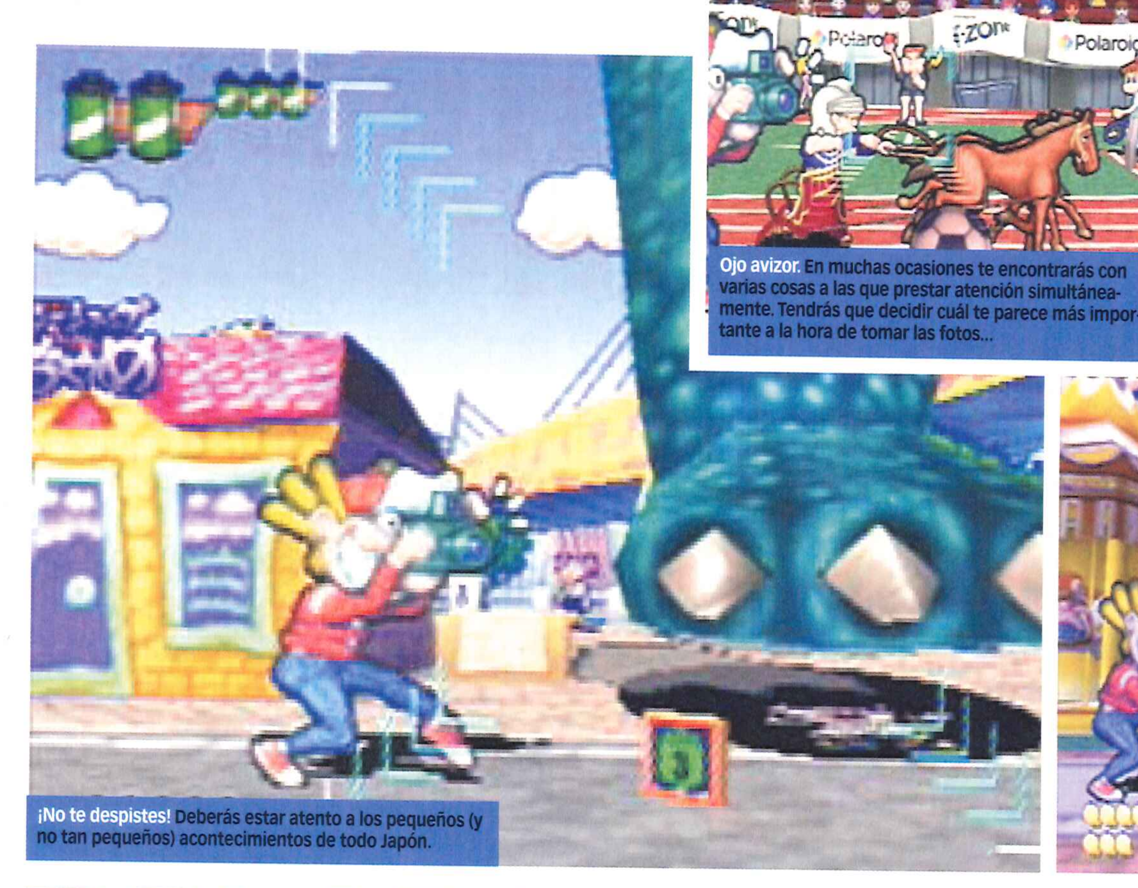
CARACTERÍSTICAS • **Puedes crear tu propio luchador a tu imagen y semejanza. O mejor: a la imagen y semejanza de tu suegra...**





Ojo avizor. En muchas ocasiones te encontrarás con varias cosas a las que prestar atención simultáneamente. Tendrás que decidir cuál te parece más importante a la hora de tomar las fotos...

Paradojas existenciales. Casi todas tus fotos serán puntuadas, incluso las que te hagas a ti mismo. ¡Además de fotógrafo eres fotogénico!



¡No te despistes! Deberás estar atento a los pequeños (y no tan pequeños) acontecimientos de todo Japón.



POLAROID PETE

A por el Pulitzer de fotografía

DATOS



DISPONIBLE **MARZO**
PRECIO **59,99 E**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
DESARROLLADOR **JVC**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1: *Point Blank 3* (PSMag51, 8/10)
La última extravagancia pistolera de Namco, ¿quién podría resistirse?

PS2: *Parappa The Rapper 2* (PSMag62, 8/10)
¡Más títulos como éste necesita PS2! Polaroid Pete está bien, pero, claro, no es lo mismo...

Seguro que de vez en cuando te pasas por una tienda de juegos de importación para echarte unas risas con las cosas raras que salen en Japón. Son divertidos, ¿eh? Sólo tienes que echarle un vistazo a los pocos títulos «genuinamente japoneses» que llegan a occidente, como el fabuloso *Power Diggerz* (*PSMag 59*). ¡Cómo nos gustaría que llegaran a territorio PAL todas las extravagancias japonesas! Pero sólo unos pocos lo hacen, casi siempre de la mano de Namco o Virgin. Y de Virgin es el título que nos ocupa esta vez, *Polaroid Pete*. ¿Adivinas de qué va? ¡Por fin le ha llegado el turno al noble arte de la fotografía!

Los responsables de la serie *R-Type* te van a introducir en el mundillo de la prensa como fotógrafo, con el nombre de Pete Goldman. Trabajas en el *Planet Times* a las órdenes del típico director gruñón —como nuestra directora, pero en forma de hombrecillo calvo—; y tu misión, además de hacer buenas fotos para tu periódico, será la de conseguir nada menos que el premio Pulitzer al final del juego. El dire te asignará como «objetivo» conseguir una foto sobre el acontecimiento del que todo el mundo habla en cada jornada, pero aparte de tomar instantáneas del tema en cuestión, podrás fotografiar toda clase de eventos alternativos y curiosidades. Pete se mueve en *scroll* por escenarios en 2-D —aunque tienen profundidad, porque en realidad se trata de planos superpuestos—, siempre hacia la derecha, haciendo fotos con su cámara a todo lo que llame la atención. Personajes raros, cosas extrañas, situaciones divertidas... ¡Ni te imaginas la de locuras que pasan en Japón en un día cualquiera! En cada nivel, además de la foto que te han encargado, deberás conseguir una determinada puntuación con otras instantáneas. Puedes obtener estos puntos fotografiando cualquier cosa original, como la cara de alguien asustado, un escalador que se cae, un avión que hace piruetas en el cielo y un laaaargo etc. Al final de cada nivel, tu director te pagará las fotos como «interesantes», «buenas» y «regulares», penalizando las malas y el gasto de carretes.

Lo malo es que la mecánica del juego es la misma hasta el final, y, aunque al principio eso no supone ningún problema, después de tres o cuatro niveles ya no te hará tanta gracia. Llega un momento en el que *nada* te sorprende. Dinosaurios en la ciudad, los fantasmas de una mansión encantada —en la que necesitas flash, claro—, los objetos que te lanza la gente y que debes esquivar saltando... Siempre haces lo mismo, aunque las situaciones raras que ves sean distintas. Al menos el control es sencillo, permitiéndote hacer *zoom* para encuadrar mejor las tomas alejadas y saltar para evitar obstáculos. Pero, a pesar de lo intuitivo que resulta, la acción sabe a poco. Lo mejor de todo es el argumento, por inexplicable que te parezca: investigar el último rumor, buscar el objetivo a fotografiar del que te ha hablado tu director.

Es muy divertido, pero pierde fuelle a medida que superas niveles. Enseguida deja de sorprenderte, porque todo lo que te rodea es siempre igual de extravagante. Vamos, que no te mantiene a la espera del nuevo chiste como *Parappa* o *Point Blank*. Pero aun así, es una estupenda forma de pasar un rato agradable sin complicarte demasiado.

« Fotografiarás toda clase de eventos y curiosidades»

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

GRÁFICOS 6
2-D en scroll a la japonesa

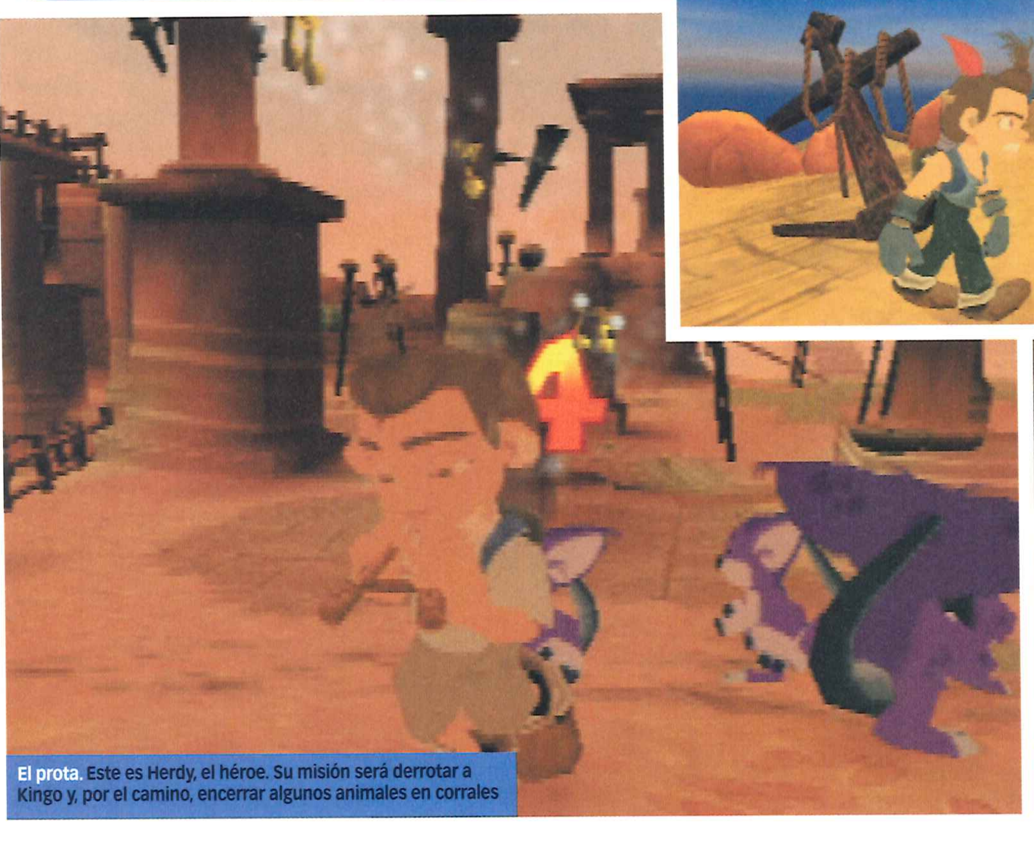
JUGABILIDAD 7
Fácil de controlar, muy divertido

ADICTIVIDAD 7
Con el tiempo se hace monótono

CONCLUSIÓN
Otra locura nipona en forma de juego, para amantes de Parappa, Point Blank y compañía.



CARACTERÍSTICAS • Infinidad de escenarios con ampliaciones secretas. • ¡Multitud de gente absurda a la que inmortalizar!


El prota. Este es Herdy, el héroe. Su misión será derrotar a Kingo y, por el camino, encerrar algunos animales en corrales


¡Corre muchacho! No te dejes engañar por el color rosa de ese bicho, puesto que tiene muy malas pulgas y su objetivo es machacarte a bofetones


Escenarios. Los entornos por los que deambularás y vivirás tu aventura parecen sacados de una peli

HERDY GERDY

Yo, de mayor, quiero ser pastor...

DATOS



DISPONIBLE **MARZO**
PRECIO **60,04 €**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
DESARROLLADOR **EIDOS**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1: ***Monstruos, S.A.*** **(*PSMag62, 8/10*)**
Échale un vistazo a la *review* del número anterior

PS2: ***Jak & Daxter*** **(*PSMag60, 9/10*)**
El mejor título de plataformas que existe para la bestia negra de Sony

¿Has pensado ya qué quieres ser de mayor? ¿Qué te parece la idea de cuidar de un rebaño de animales? Es decir, ¿te has planteado alguna vez ser pastor? Sí, ya, no es un trabajo muy emocionante, que digamos, pero ¿y si te decimos que de tu trabajo dependen toda una isla y el futuro de toda la población que la habita? Seguro que esto ya suena más interesante. Sí, claro, todo el mundo quiere ser un héroe, pero no es tan fácil como lo pintan, que lo sepas.

Por fin ha caído en nuestras manos el esperadísimo *Herdy Gerdy*, un título que empezó a fraguarse hace mucho, mucho tiempo. Su primera meta era la Nintendo64; después, dio el salto a Dreamcast y finalmente ha sido la bestia negra de Sony la elegida por Eidos para presentar su nuevo título.

Herdy Gerdy nos cuenta la historia de un joven pastor que, un día, es llamado a la aventura. Hace mucho tiempo, el malvado Kingo consiguió el poder de la bellota mágica y se lo guardó para él solito. Sólo una persona tenía el valor y el coraje para enfrentarse a Kingo, aunque nunca tuvo la oportunidad de hacerlo, puesto que Kingo lo hechizó y lo durmió para siempre... Y aquí es donde entra Herdy. Resulta que la persona que podía derrotar a Kingo era el padre de nuestro joven protagonista y, como su progenitor no parece que vaya a despertase, será el pequeño pastor el que deberá recorrer toda la isla para enfrentarse a Kingo y vencerle. Pero el viaje no será fácil. Te esperan muchos peligros. Conocerás a personas maravillosas y a monstruos horripilantes. Y deberás... ejem... estooo... deberás cuidar de los rebaños de animales y encerrarlos en los corrales.

Herdy Gerdy es como una película de dibujos animados con una pequeña diferencia: tú decides lo que hace el protagonista. Los escenarios emanan belleza por los cuatro costados; aunque hoy n día estemos acostumbrados a unos gráficos que quitan el hipo, se puede apreciar que están hechos con cariño, con ilusión. Los personajes se mueven con suavidad y los diálogos y las voces , perfectamente dobladas al castellano,son divertidas y amenas. El control es simple y efectivo. La curva de dificultad está bien ajustada y el sistema de cámara está... bien. La verdad es que la cámara, a veces, hace alguna que otra tontería. Si la acercas demasiado al personaje, éste se mueve muy rápido y marea un poquito, y si la alejas mucho, te puedes encontrar con un árbol gigante que no te deja ver nada, y no tendrás ni idea de dónde está nuestro querido Herdy. Aunque, teniendo en cuenta las otras cualidades que posee este título, eéste es un mal menor.

«Un juego bonito y atractivo, original y cautivador»

La originalidad es su mejor baza, puesto que no hay muchos títulos en el mercado videojueguil en los que el protagonista sea un pastor y se dedique a avanzar en la historia encerrando animales (la mar de curiosos y variados, por cierto). Además, el aspecto visual que se le ha dado es, en nuestra opinión, el más acertado. Y es que tanto la historia, como los personajes, invitaban a que fuera un juego con unos gráficos como los que presenta.

En definitiva, un juego divertido y gracioso, bonito y atractivo, original y cautivador. ●

VEREDICTO



■ GRÁFICOS 9
¡Pero si parece una peli de dibujos!

■ JUGABILIDAD 7
Esa cámara marea un poco

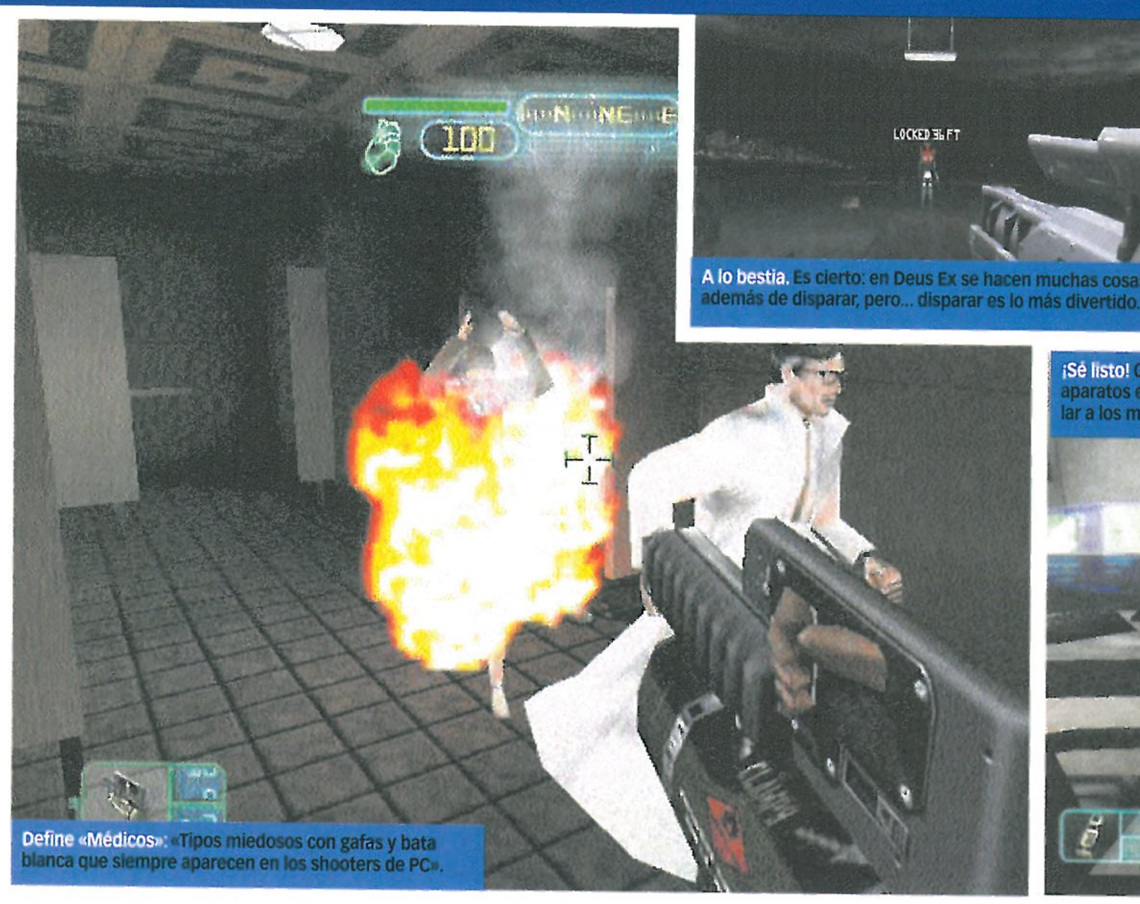
■ ADICTIVIDAD 8
Simple y directo, como debe ser

CONCLUSIÓN
Una aventura con todas las de ley y con algunos toques bastante originales



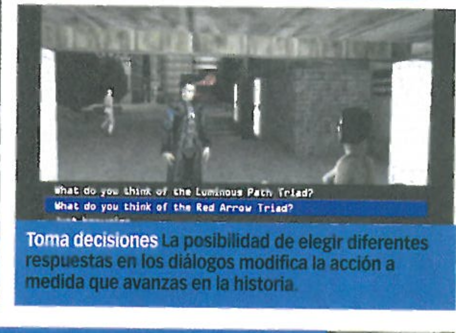
CARACTERÍSTICAS • Toda una isla para ti solito • Multitud de personajes con los que interactuar • Minijuegos



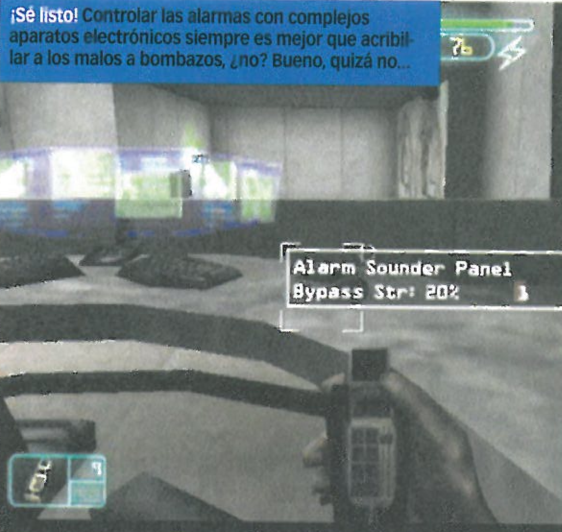


Define «Médicos»: «Tipos miedosos con gafas y bata blanca que siempre aparecen en los shooters de PC».

A lo bestia. Es cierto: en Deus Ex se hacen muchas cosas además de disparar, pero... disparar es lo más divertido.



Toma decisiones La posibilidad de elegir diferentes respuestas en los diálogos modifica la acción a medida que avanzas en la historia.



¡Sé listo! Controlar las alarmas con complejos aparatos electrónicos siempre es mejor que acribillar a los malos a bombazos, ¿no? Bueno, quizá no...

DEUS EX

Otro éxito de PC llega a PS2, ¿no estás contento?

DATOS



DISPONIBLE **MARZO**
PRECIO **N/D**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
DESARROLLADOR **ION STORM/EIDOS**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+18**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1 ***Metal Gear Solid*** ***(PSMag28 10/10)***
Si lo que quieres es acción, sigilo y cámaras de seguridad, la decisión está clara.

PS2: ***Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*** ***(PSMag63, 10/10)***
Ve a la página 58 y no pares de alucinar hasta llegar a la 62.

Decir que *Deus Ex* es «un juego de PC como todos» sería injusto. Realmente, se trata de algo muy diferente a los *shooters* en primera persona que hasta ahora se han versionado para PS2 procedentes del PC. Sin embargo, arrastra los problemas de siempre. Problemas de control, de gráficos, de jugabilidad discutible, de presentación... y en cuanto al argumento, es mucho más elaborado que interesante.

Estamos en el futuro. El mundo está asolado por una plaga llamada Muerte Gris y sólo los más ricos pueden conseguir una vacuna. Sólo un tipo duro como tú puede solucionar eso, por supuesto. Tú eres J.C. Denton, el agente estrella de una organización de la ONU llamada «UNATCO» —Coalición Antiterrorista de las Naciones Unidas—, un tipejo humano pero dotado de un montón de artilugios nanotecnológicos que te dan «superpoderes».

Por ejemplo, al principio del juego tienes una linterna instalada en el ojo, y con el tiempo podrás invertir tus créditos en la instalación simultánea de una lente para visión nocturna, infrarrojos, etc. Lo más sorprendente de esto no es que en el futuro se instalen linternas en los ojos de la gente, sino que ¡a estas linternas se les acaban las pilas en cuestión de segundos! ¿No se supone que en un futuro en el que se alcanza semejante logro científico también se pensará en unas pilas de larga duración? En fin...

La cuestión es que tu nanopersonaje es todo un cybertipejo: mediante determinados implantes y potenciadores puede nadar más rápido que un humano normal, bucear más tiempo, ser más fuerte, manejar con mayor precisión armas pesadas, etc. Esto se consigue «comprando» estas mejoras a medida que avanzas en el juego, lo que te permite diferentes estilos de jugabilidad. Si, por ejemplo, eres un tipo de gatillo fácil, preferirás comprar habilidades para usar armas pesadas, velocidad o fuerza. En cambio, si lo tuyo es el sigilo, preferirás hacerte con un mayor conocimiento de informática para *hackear* con más facilidad las bases de datos.

Precisamente, el éxito de *Deus Ex* entre los usuarios de PC se debió a todas estas posibilidades, a la libertad de decisión por parte del jugador para hacer las cosas «a lo bestia» o con sigilo y prudencia. También, en las secuencias de diálogo, contarás con varias respuestas a elegir, y el desarrollo de los niveles será de uno u otro modo dependiendo de las respuestas que elijas. Vamos, que *Deus Ex* está lleno de buenas ideas. Pero son buenas ideas... envueltas en un juego que hubiera podido ser *algo más*. Las mejoras gráficas para PS2 son escasas, y la animación de los personajes o su IA también podría haber sido más lucida. El control ha sido totalmente transformado para ajustarse al DualShock2 de PS2, sí, pero eso no significa que sea acertado al 100%. Tardarás en adaptarte a él, y otro tanto en buscar el ítem o arma que quieras usar en cada ocasión. La mezcla de rol, estrategia y acción en primera persona no es mala idea, pero a *Deus Ex* le faltan unos minutos de cocción. Una vez más —y las que quedan—, un juego laureado en PC se queda en «juego-que-no-está-mal» en PS2.

« *Deux Ex* está lleno de buenas ideas»

VEREDICTO



GRÁFICOS 6
Shooter de PC de gama media

JUGABILIDAD 7
Puedes tomar diferentes decisiones

ADICTIVIDAD 6
Otro título «pecero» para PS2

CONCLUSIÓN

No está del todo mal, pero no aprovecha al máximo las posibilidades de PS2.



CARACTERÍSTICAS • **Diálogos para «conducir» el argumento de formas distintas.**•

A lo Top Gun. Arokh parece amar las piruetas aéreas tanto como Tom Cruise.

Que siga la batalla. El firmamento no es ningún problema para nuestro fiel dragón. Mientras haya enemigos, el estará allí.

Sanguinaria. Rynn no ahorra en sangre enemiga. Cada nuevo enfrentamiento conlleva hemorragias a tutiplen.

Oscuridad. Las mazmorras son un elemento clave en esta aventura. Pocas juegos de este tipo las evitan.

DRAKAN: THE ANCIENT'S GATES

Aventuras medievales de una chica de hachas tomar

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **59,99 E**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **SURREA SOFTWARE**
RESTRICCION DE EDAD **NO**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1: ***Tomb Raider* *(PSMag1 10/10)***
Las mejores aventuras tridimensionales, con muchos puzzles y un poco de acción.

PS2: ***Soul Reaver 2* *(PSMag61 8/10)***
Vampiros tridimensionales y ambiente tétrico para una aventura que no alcanzó las expectativas deseadas.

Las conversiones de PC a consola siempre corren el peligro de que, al introducir el juego, nos dé la sensación de tener conectado el ordenador a la televisión. Esto no tiene por que ser malo, pero la estética y el ritmo de los juegos para este soporte a veces no concuerdan con el gusto de los usuarios de consola.

Es cierto que el universo creado en *Drakan* bebe directamente de un juego que empezó sus andaduras en PlayStation: *Tomb Raider*. Y también es cierto que nos encontramos ante un juego de factura notable, que divierte un montón y engancha más que el pegamento. Además, el juego es absolutamente original para la consola, conservando de aquel primer juego de PC aparecido hará unos tres años tan sólo el personaje, la ambientación y la mecánica. La excesiva claridad y limpieza de las imágenes son lo que nos remite al estilo PC, porque, por lo demás, se trata de un juego universal, para todos los gustos y formatos.

Drakan llega a PS2 con una nueva historia que nos sitúa después de las Guerras Oscuras que han acabado con casi todo signo de civilización. Rynn es la protagonista de esta historia y quién, acompañada por un dragón parlanchín llamado Arokh, intentará vengar la destrucción de su pueblo aliándose con las fuerzas del bien. Esto es, a grandes trazos, lo que nos cuenta esta creación de Surrea Software. Un título que nos hace viajar a un mundo medieval donde las magias y pociones, los dragones y los trolls, las hadas y las brujas, están a la orden del día. Un mundo que parece sacado de *Dragones y mazmorras* o de *El señor de los anillos*. Nuestra heroína se moverá con total libertad por escenarios tridimensionales de todo tipo: húmedas mazmorras, prados verdes, enormes castillos, poblados devastados, montañas nevadas, espirituales monasterios y montones de localizaciones distintas. A lo largo y ancho de estos lugares, Rynn se enfrentará a montones de enemigos, intentando resolver puzzles, acumulando experiencia de batalla y aumentando su arsenal con armamento de todo tipo. Esta libertad de movimiento y la enormidad y solidez de los escenarios es uno de los puntos fuertes del juego. Del mismo modo que los diferentes objetivos.

Nuestra heroína deberá cumplir diferentes misiones, algunas obligatorias, otras opcionales. Cada vez que Rynn converse con algún personaje, se expondrá a nuevos y variados retos. Llegados a este punto, el juego te atrapará por las solapas sin dar tregua, ni a tus retinas ni a tus machacados deditos.

«Un mundo que parece sacado de *El señor de los anillos*»

Hasta aquí, el juego vence y convence. El problema de *Drakan* se encuentra en la introducción del elemento original. Un elemento que no es otro que la posibilidad de volar a lomos del dragón Arokh y desplazarnos con cierta libertad por los cielos del juego. El control del dragón es muy complicado, nunca sabes hacia donde disparar ni como defenderte de los ataques de los enemigos. Toda la vitalidad, la diversión y el entretenimiento que consiguen las partes dedicadas a Rynn, se ve ensombrecida por unas fases muy desconcertantes que nos alejan de los grandes logros del juego.

En definitiva, un juego que podría llegar muy lejos pero se queda en un estricto «muy bueno» que ya es mucho.

VEREDICTO



GRÁFICOS 8
Sólidos y enormes, bastante buenos

JUGABILIDAD 8
Con Rynn muy buena, con Arokh floja

ADICTIVIDAD 7
Rynn la eleva y Arokh la hace caer

CONCLUSIÓN

Las partes de Rynn son una gozada, divertidas e intensas. Cuando controlas a Arokh la cosa se convierte en un suplicio.



CARACTERÍSTICAS • Controlarás a un dragón. • 12 fases de desarrollo muy fluido.

Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

FeedBack

DESPÁCHATE A GUSTO, ESTA SECCIÓN TE PERTENECE. ACEPTAMOS COMENTARIOS: DESDE LOS MÁS BENÉVOLOS Y MODERADOS A LOS MÁS VIPERINOS Y ALAMBICADOS.



Javier Lourido
Ha conseguido ser lo suficientemente antipático para contestar las cartas de los lectores

MONOPATINES Y FUTURIBLES

Hola, gente de *PSMag*. Soy Xavi y es la primera vez que os escribo, espero que me publiquéis. Os sigo desde el número 25, desde entonces no me la he olvidado ningún mes (tengo testigos). Vamos al grano:
1. Apoyo la idea de que *El Libro PSMag de los Récords* evolucione a *Libromón*.
2. Tengo el *THPS3*. Es verdad que no está tan trabajado en ciertos aspectos como el 2, pero pienso que aún así es mejor el 3. ¿Qué opináis vosotros?
3. ¿Tenéis algún truco para *THPS3*? A cambio, yo os envío éste para tener la barra especial siempre al máximo: se pausa el juego y con L1 apretado se pulsa «triángulo», «izquierda», «arriba», «cuadrado», «triángulo», «izquierda», «arriba», «cuadrado» y «triángulo».
4. ¿Para cuándo *Tekken 4*? ¿Saldrá para PSone?
5. ¿Para cuándo *El Señor de los Anillos*? ¿Estará traducido?
6. ¿Llegará a salir algún juego de Austin Powers para PSone? Si es así, ¿cuándo?
Bueno, ya he acabado. Un saludo para *PSMag* y gracias a Javier por ser lo suficientemente antipático como para contestar esta carta.



PD: En *THPS3* tengo los vídeos de Bails, Tony Hawk, Steve Caballero, Rodney Mullen, Bam Margera (está loco) y Custom Skater. Ahora voy a por el de Andrew Reynolds, si queréis me avisáis para los trucos de la tarjeta de memoria, ¿vale?
PD2: Seguid así, es la mejor revista que he encontrado en el quiosco.
PD3: Si no me publicáis, por lo menos contestadme al e-mail. Adiós.
Xavi Valverde
Internet

1. De acuerdo, sumamos un voto para la causa (uno más).
2. El 3 tiene el fantástico «revert» y una jugabilidad algo más compleja, pero técnicamente apenas ha evolucionado y se echa de menos la sencillez e inmediatez de la segunda parte. No estamos seguros de con cuál quedarnos.
3. Vaya, ¡qué detalle! Pues sí que tenemos, sí: pausa el juego, mantén L1 pulsado y presiona «arriba» y «abajo» para acceder al modo Gravedad Lunar. ¿Quieres más? Prueba distintas combinaciones desde la pantalla de pausa y con L1 pulsado, verás como algo sale (y no hablamos sólo de callos surtidos en las yemas de los dedos).
4. En Japón sale el 28 de Marzo, lo que nos anima a pensar que podríamos tener la versión PAL poco antes del verano. Hasta entonces, tienes tiempo suficiente para ahorrar unos euros y hacerte con los 128 bits que necesitará (128 bits en forma de una PS2, no de cuatro PSones).
5. Tal y como decíamos en las noticias del mes pasado, para otoño de este año. Es pronto para saber si estará traducido, pero tratándose de EA y de una licencia tan jugosa no debería haber problema.
6. Apostamos tres chistes malos y la ración semanal de cacahuetes a que no.
El antipático dice que si eso es un halago o un insulto o una grosería o

CARTA ESTRELLA



QUE PA QUE PA QUE PASSA

Hola, colegas de *PSMag*. Felicito a la revista en todo menos en los análisis (aunque los repitáis poned buenos análisis, no una página o menos). Bueno, ahí van las preguntas:
1. *Final Fantasy Anthology*, ¿para qué consola es? ¿Vale para PSone?
2. ¿No es igual que *FF Chronicles*?
3. ¿Qué pasa cuando te pasas *Tomb Raider 4*? Me lo he pasado y no me dan ningún extra.
4. He comprado *Dino Crisis 2*. Cuando te lo pasas vuelve a empezar la historia, ¿no?
5. ¿Tenéis página en Internet?
6. Los que vayan a poner chip que no se lo pongan. No dejarán de comprar juegos y se aburrirán con todos, *te lo juro por Snoopy*.
7. ¿Se podría mandar un cómic?
Hasta otra, coleguillas. Seguid mejorando.
Alberto Galera «Laguna»
Internet

1. ES para PSone, pero sólo lo podrás conseguir de importación.
2. No. *FF Anthology* recopila los capítulos *V* y *VI* de la saga, mientras que *Chronicles* es el capítulo *IV* junto con *Chrono Trigger*. De todas formas nada de esto ha llegado aquí, si bien puede interesarte saber que el 27 de Febrero se publica (publicó) en toda Europa *FF VI* a un precio bastante ajustado.
3. Pues eso, nada particular. Horas y horas pegado a la consola para esto. Vaya por Dios.
4. Así es, pero te obsequian con el Coliseo (para darte de tortas con los animalitos a voluntad).
5. Más o menos. Echa un vistazo a esta misma sección en la revista del mes pasado para conocer los detalles.
6. O sea, es cierto de la muerte, o sea. Que me quede sin cobertura si te miento. O sea.
7. ¿Tienes algo de Mortadelo? ¿Superlópez? ¿X-Men? Bueeeno, también aceptamos obras personales, si es que has nacido artista. ¡A qué estás esperando!

una gracia; y que, sea lo que sea, no tienes que agradecerle nada porque no hace nada gratis...
PD: No creemos que haga falta, pero gracias por el ofrecimiento.
PD2: Gracias. Ahora sí que nos sentimos presionados. Gracias de nuevo.
PD3: Nada de e-mail, te compras la revista y de paso ayudas a tu quiosquero a deshacerse de las «revistuchas para críos que quitan espacio al Hola». Dale recuerdos, ¿vale?

EL PINGÜINO LLEGA A PS2

Hola, me llamo Adrià y os quería hacer dos preguntitas, pero me gustaría que me respondierais al e-mail porque son muy breves (a no ser que queráis publicarlas).
1. El pack de Linux para PS2 que saldrá en Europa a un precio de 41.500, ¿es un pack para acoplar a la consola o lleva la consola incluida? Si es esto último, ¿se podrá jugar igualmente a los juegos de PS2? Lo pregunto porque de ser así tendría que ser (en teoría) más cara que la PS2 «normal», porque lleva más accesorios.
2. ¿Hay alguna página web del Yabasic en español?
Gracias.
Adrià Reina
Internet

Pues no, lo sentimos pero sales publicada. Qué mal, ¿eh? Nunca pensamos que llegaríamos a decir algo así, la verdad...
1. El pack de Linux saldrá en Mayo a un precio recomendado de 249, no 41.500 (¿Perdón? ¿Que hablabas en *pesequé*?). Llevará un disco duro de 40 Gigas, ratón, teclado, un adaptador de red Ethernet de alta velocidad y, por supuesto, el Linux en sí y los cables y manuales necesarios para hacer funcionar todo el embrollo. Con semejante cantidad de cosas y a ese precio parece evidente que no incluirá la consola, ¿no crees? Ya molaría, ya.
2. En español no hay gran cosa, por no decir casi nada. Prueba a echar un vistazo al foro de www.ps2reality.net, a ver.

PSYCHO MERYL

Antes de nada, felicidades por la sección y por la revista. Siempre he sido un poco adicto a esto de «disparar a todo lo que se mueva», o «darle patadas a un balón», o «apurar la frenada hasta el último momento montado sobre cuatro ruedas» (imaginaos, empecé con un Spectrum 48k), aunque ya se sabe que cuando empiezas a trabajar el tiempo para poder relajarte frente a una pantalla es más bien escaso. Pero ahora he «descubierto» la PSX y estoy encantado... Total, que no me voy a liar. Necesito que me digáis alguna forma para pasar la pantalla de Psycho Mantis en *MGS*. He conseguido bajar su energía hasta el mismo nivel que la mía, pero en ese momento despierta Meryl y tengo que atontarla otra vez, con lo que no puedo echarle mano al dichoso Psycho Mantis y no sé cómo continuar.
Muchísimas gracias.
PD: Por favor, os agradecería mucho que me enviarais la respuesta por correo electrónico, no sé si voy a poder estar atento a la revista. Gracias otra vez.
M.T. (Wui)
Internet

Nunca es tarde cuando la Play es buena. Bienvenido a la comunidad de la gris, mr. Wui. Psycho Mantis intenta poseer (entiéndasenos, en un sentido meramente psíquico) a Meryl un par de veces durante el enfrentamiento. Lo mejor para salir airoso de la situación es utilizar granadas Chaff y esperar a que le pase el efecto de la posesión, pero si aún así tienes problemas puedes conectar tu mando en el puerto 2 de la consola y verás cómo *el-tipo-de-la-máscara-de-gas-que-no-es-Michael-Jackson* deja de «leer tu pensamiento» y podrás ensañarte con él sin complejos. Bien, no acabamos de entender porqué hace esa extraña distinción entre el puerto 1 y el 2, pero al fin y al cabo es un tipo raro como él sólo y tampoco se nos da muy bien lo de doblar cucharas a lo Uri Geller...
PD: Vaya, otra vez... Por pedir que no quede, ¿eh? Ya el mes pasado recibimos alguna petición de este tipo, pero (sintiéndolo mucho) lo que nos pides nos provoca urticaria y serios dilemas morales (¿qué hacemos con los cientos de lectores que se quedan sin respuesta cada mes?), y no nos sentimos con fuerzas de atender personalmente las consultas de ningún lector (*en particular, las de aquellos que sugieran cierta falta de interés hacia la revista*). No es nada personal, seguro que lo entiendes...



CHANTAJISTA EMOCIONAL

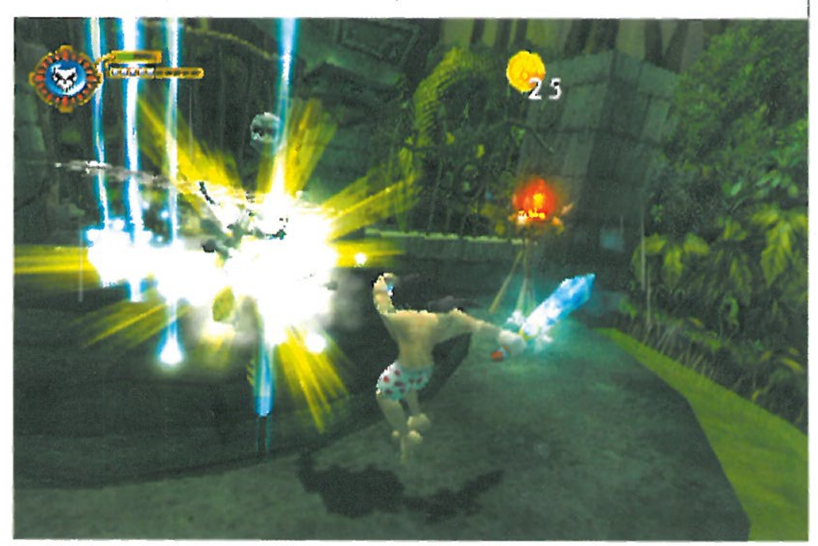
Buenas, gente. Os escribo para deciros que estoy muy descontento con vosotros. Sí, porque no me publicáis ni un e-mail, ni una carta, ni un cómic, así que he decidido que si no me publicáis éste os dejaré de adorar como los dioses que sois. Bueno, después de esto me gustaría que me respondierais unas preguntas:
1. Después de *Dino Crisis 2*, ¿sabéis si Capcom piensa sacar una tercera parte? ¡Queremos más, señores de Capcom!
2. ¿Sacarán algún otro *Tomb Raider* para PSone? ¿Supuso TR: Chronicles el final de la saga?
Bueno, muchas gracias, que en el fondo sois los mejores. Hasta otra.
Kain
Internet

Está bien, te publicamos. Últimamente se ha puesto de moda lo de pedir respuestas privadas al e-mail (craso error, no les hacemos ni caso), así que tendremos que empezar a publicar cartas como la tuya... Es broma, hombre; te publicamos porque nos has caído simpático. Allá vamos:
1. Sí, pero ya hemos dicho alguna vez que sólo para XBox. Para PS2 habrá un *Dino Crisis: Gun Survivor 3*, lo que no es la tercera parte de *Dino Crisis* sino la de *Gun Survivor* (un juego de pistola, vaya).
2. No. Eso parece.
¿Sólo en el fondo? ¿A qué profundidad, exactamente?

ABAJO, ABAJO, UN POCO MÁS ABAJO

Hola. Pienso que sois la mejor revista, tan buena que no puedo dejar de comprarla. Después del típico principio, pasamos a lo que me interesa:
1. Quiero comprar una PS2 dentro de poco con el *MGS2*, que supuestamente sale en Febrero. ¿Estará totalmente traducido al castellano?
2. ¿Destronará *MGS2* a *GT3* como mejor juego de PS2?
3. ¿Bajará la PS2 de precio a lo largo de este año, o es ya poco probable?
4. ¿Bajarán también los precios de los juegos en un futuro no muy lejano?
PD: A ver si bajáis también el precio de la revista, que así podría comprarme antes la consola. Y muchas gracias si publicáis esta carta.
Alejandro
Internet

Y a lo mejor tenéis razón, y nos pasamos con el tema del peloteo. Señor, nos embriaga el entusiasmo que se



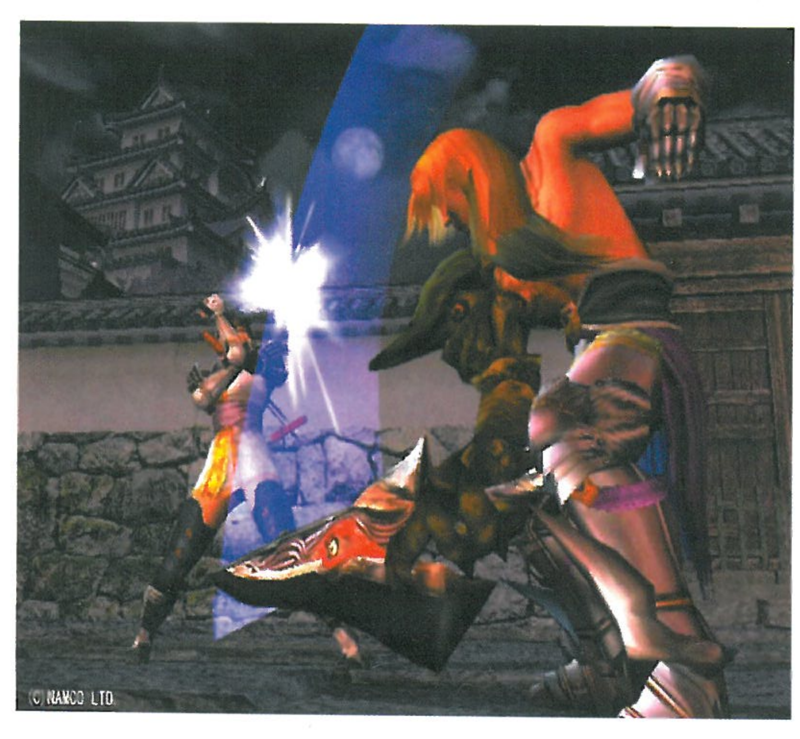
desprende de tus palabras... ¿Qué ocurre, os agobia el simple hecho de dedicarnos unas pocas frases amables? ¿Os sentís manipulados? ¿Abocados a la hipocresía? Mm... ¿Vaya, nos preocupa todo esto? ¡En absoluto! ¡Jaaa, jaa, ja...!
1. Exactamente sale el 8 de Marzo, con subtítulos en castellano y voces en un perfecto inglés. Lástima.
2. Probablemente destronará al mejor juego PS2 del momento, que no necesariamente ha de ser GT3 (tenemos *Devil May Cry*, *Pro Evolution Soccer*, *GTA3*, *THPS3*...).
3. Es «bastante» probable, pero no preguntes cuándo ni cuánto porque no tenemos la más mínima idea.
4. Confórmate con la reedición de viejos títulos en series económicas, las novedades difícilmente bajarán de precio.
PD: Sí, eso. «A ver». Mira que lo intentamos, pero no hay forma. El *condenao* se resiste «que no veas».

AVANZANDO, SIEMPRE AVANZANDO

Hola, me llamo Gabriel y quería decir que la gente está desesperada porque la PSone se va a ir al cuerno dentro de muy poco. Yo pienso que no saben contentarse con lo que tienen, ya que siempre quieren mejores gráficos en las segundas partes de los juegos. Esto puede ser en los ordenadores, pero en las consolas es imposible, porque tienen un hardware que no se puede ampliar. Ahora sale *Fifa2002* en PS2, pero el *2003* será bastante parecido, y el *2004* no digamos.
Bien podría Sony sacar juegos como *MGS2* en PSone, porque aunque gráficamente no fuera a mejorar, con poner nuevos escenarios y misiones la gente ya estaría contenta. Y lo mismo pasaría con otros juegos como *GT3*. Por cierto, id preparando el sueldo del mes para comprar la PS3, que dicen que para las próximas navidades ya sale. Así es la vida, ahora estáis como yo, con una consola en las últimas. Me voy a comprar juegos de segunda mano mientras espero que publiquéis mi carta. Un saludo y no seáis muy duros.
Gabriel
Internet

Pero hombre, ¿no estarás siendo un tanto reaccionario? Según tu razonamiento, a estas alturas no habríamos conocido el Spectrum y seguiríamos jugando con la vieja Atari a las últimas versiones de *Pong* (ya sabes, nuevos niveles y tal, con los mismos barrotes de siempre). Podríamos hacer que los barrotes se movieran en horizontal, poner un tercer barrote en el centro, cambiar el marcador de sitio, jugar sin pelota... ¡Qué diablos! ¿Quién necesita una consola? ¡Con lo entretenido que era el parchís!
No puedes ignorar el progreso. Bueno, sí puedes, pero no debes (y seguro que no lo haces). ¿Todavía ves la tele en blanco y negro? ¿De verdad piensas que la gente «estaría contenta» con cambiar cuatro cosas de sitio en un juego? ¡Eso casi lleva a la ruina a *Tomb Raider* (y tantas otras series)! Estamos cansados de oír quejas por la *secuelización* que existe en la industria, la acusada falta de ideas, la constante repetición de esquemas... y ahora resulta que no, que lo que hay que hacer es vender el mismo juego añadiéndole nuevos coches y cambiando algún escenario. ¿Perdón? ¿En qué parte nos hemos perdido?
En fin, tú verás lo que haces. Algún día te invitaremos a la redacción a probar el prototipo de PS8 que reproduce hologramas (sí, seguramente bastaría con retocar algún barrote para conseguir el mismo efecto en el *Pong*, pero ya sabes cómo funciona esto). Mientras tanto seguiremos viviendo el presente, oteando el futuro y viendo como PS3 todavía sigue siendo una diminuta masa pixelada y monocroma al estilo de los gráficos de antaño (pese a lo que te hayan podido contar).




(C) NAMCO LTD

CRUZANDO EL CHARCO

Saludos desde Argentina. Soy un amante de este mundo de los videojuegos, cada vez más extenso. Llevo mucho tiempo en esto y nunca había estado de acuerdo con que me impusieran una opinión, pero es que la vuestra (perdón, la suya -todavía soy argentino-) es la que más se acerca a la mía, lo que los convierte en personas extraordinarias. Es la primera carta que escribo en mi vida (no confío en los correos), y es un orgullo que ustedes sean los primeros en leerme. Tengo algunas preguntas:
1. ¿Por qué si todas las demás publicaciones de España llegan puntuales, la suya tarda cuatro meses?
2. ¿Cómo puedo participar en los concursos?
3. La caja de mi Play pone PAL, pero al encenderla en la TV aparece NTSC. Y lo más extraño es que funcionan a la perfección ambos tipos de discos. ¿Cómo es posible?
4. Aquí en Argentina es bastante complicado conseguir juegos traducidos. ¿Es posible comprarlos allá y que me los envíen? Si es así, ¿cómo?
Sin más, me despido del personal masculino con un abrazo y del femenino con un gran beso (donde lo deseen).
Christian Scavuzzo
Córdoba (Argentina)

Gracias por acordarte de nosotros en tu primera carta, y gracias por lo de «personas extraordinarias» (sabias palabras, para qué negarlo). Pero nosotros no «imponemos» nada a nadie, simplemente os contamos cómo son las cosas para que vosotros nos deis la razón...
1. Y aquí es donde una publicación del montón soltaría algo como «*Porque todo lo bueno se hace esperar*». Nosotros no caeremos en un recurso tan fácil, claro (no somos del montón), y en lugar de eso echaremos la culpa al servicio de Correos. ¡Pero sólo porque no somos del montón!
2. ¿Como cualquier otro lector? Ah, lo dices por lo de los cuatro meses... Pues no sabríamos qué solución darte. ¿No conoces a nadie en España que pueda jugar por ti?
3. Según tenemos entendido, el mercado en Sudamérica está en manos de Patapalo y del capitán Garfio. Probablemente tu consola ya estaba modificada cuando la compraste, de modo que pudiera ejecutar las copias que se venden allá y no tuviera problemas en reproducir las versiones NTSC pirateadas procedentes del mercado norteamericano. Haz la prueba, ábrela y verás como encuentras algo cuando menos «sospechoso».
4. Prueba en Internet con las tiendas on-line, alguna habrá que acepte pedidos transoceánicos.

El Gran Bazar

Juegos de ayer a precios de ganga

DESTRUCTION DERBY RAW

DATOS PRECIO **21 €** DISTRIBUIDOR **SONY**



Vale, las dos primeras entregas de *Destruction Derby* son cantidad de divertidas, pero *Raw* es la que se lleva la palma. Es más, se lleva la palma, le pone cuatro ruedas, rocía a la pobre con gasolina y la carboniza a distancia con un lanzallamas.

Con sus 31 circuitos, 24 coches y montones de variedad, *Destruction Derby Raw (PSMag44,* 8/10) lleva los coches de choque a unos niveles hasta ahora inalcanzables. Bueno, inalcanzables a no ser que fueras un loco de remate, claro...

Se trata, básicamente, como ya habrás deducido del título, de destrozar coches ajenos, a ser posible sin reventarle el motor a tu propio vehículo. Para obtener una mayor eficacia, entras en el modo de temporada, donde más que ganar la carrera, lo importante son los choques y las filigranas. Una clasificación basada en la posición final alcanzada y en el nivel de daños te permite acceder a más circuitos y coches. Cuanto más lejos llegas, más difícil es alcanzar el siguiente nivel.

Tampoco podían faltar los estadios, con los que ya estarán familiarizados los seguidores de las dos primeras entregas. Una vez allí, lo único que tienes que hacer es arremeter contra el contrincante de cualquier manera posible, a la vez que intentas que sea tu coche el que quede, ejem, entero. Esta antigua regla aparece reforzada esta vez al llevar la idea a lo alto de un rascacielos, y así poder arremeter contra pobres desgraciados y además hacerlos pedazos. También dispones de un modo para cuatro jugadores para sembrar el caos a gran, aunque pequeña desde el punto de vista visual, escala.

Lo cierto es que es bastante difícil de manejar, pero es lo de menos, porque lo que divierte de verdad es no dejar títere con cabeza. ●

«Lo importante son los choques y las filigranas»





¿Es un pájaro? Desde luego, *Kit* sí que no es

VEREDICTO

PlayStation Magazine

● GRÁFICOS 7
Los coches se abollan que da gusto

● JUGABILIDAD 8
Grado de sofisticación inversamente proporcional al de diversión

● ADICTIVIDAD 8
Puedes pasarte años jugando

CONCLUSIÓN
No es el mejor de la saga (porque lo es *DD2*), pero este cacharro sigue pegando fuerte

8





Capo-ando el temporal. El capó se lleva una buena tunda mientras la colisión anterior te pone de los nervios



Aprende a encajar. Intenta esquivar, pero a menudo te tocará encajar algún que otro golpe



Cuestión de tablas. La cuarta y última entrega de *Coolboarders* se perfila como la mejor en PlayStation

Terreno resbaladizo. La nieve da paso a un hielo tope chungo

COOLBOARDERS 4

DATOS PRECIO **21 €** DISTRIBUIDOR **SONY**

La verdad es que no hay nada comparable a la emoción real que uno vive al deslizarse por la pista sobre una tabla, sintiendo el viento en la pituitaria. Pero con un Dual Shock, la PlayStation y un par de colegas, puedes disfrutar de una experiencia muy parecida.

Si hablamos de simuladores de *snowboard* en la consola preferida del mundo, la saga de *Coolboarders* es la única que vale la pena.

En la versión número cuatro, el episodio final, dispones de cinco eventos para poner a prueba tus habilidades sobre la tabla. Las modalidades de descenso contrarreloj (una carrera contra tres contrincantes hasta el final de una pista repleta de obstáculos) y CBX (lo mismo pero pasando a través de puertas) constituyen todo un desafío en forma de carrera, mientras que las tres disciplinas restantes: «slope style», «big air» y «half-pipe», se centran más que nada en el arte de las piruetas.

Todas ellas están perfectamente conectadas mediante un modo de torneo la mar de cuco que pondrá a prueba todas y cada una de las tretas que eres capaz de desplegar sobre la nieve. Que este juego represente una mejora importante respecto a las tres entregas anteriores es discutible, pero si no tienes ninguna de ellas importa bastante poco. La verdad es que la jugabilidad apenas cambia de una a otra, pero *Coolboarders 4,* con mejores gráficos y más carreras, tablas (34) y participantes (16) que antes, es la que se hace con el título. Por increíble que parezca, en el disco de demos de este mes encontrarás una muestra la mar de oportuna de lo que te pierdes. ●

«Siente la emoción sobre una tabla»

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

● GRÁFICOS 7
Pinta bien para la edad que tiene

● JUGABILIDAD 7
Simple, pero con variedad

● ADICTIVIDAD 8
Cuidado con las carreras, que enganchan

CONCLUSIÓN

Un título impresionante por tan sólo 21 €. Sin duda, el mejor sobre la pista









Date aire. Como sucede en otros deportes de riesgo, tendrás que dominar el arte de volar y describir órbitas con mucho estilo

Trucos y Tácticas

Los mejores juegos de PlayStation no tienen secretos para nosotros

Alivio rápido

CRASH TEAM RACING

Aquí te ofrecemos algunos truquillos para este juego. En el menú principal, pulsa L1 y R1 y después introduce las siguientes secuencias:

PENTA PENGUIN
↓ → △ ↓ ← △ ↑

RIPPER ROO
→ ◎ ◎ ↓ ↑ ↓ →

N TROPY
↓ ← → ↑ ↓ → →

PAPU PAPU
← △ → ↓ → ◎ ← ← ↓

KOMODO JOE
↓ ◎ ← ← △ → ↓

PINSTRIPE
← → △ ↓ → ↓



FINAL FANTASY IX

CÓMO... IR AL GRANO Y APROVECHAR AL MÁXIMO LOS DETALLES



Ramuh El dios del trueno y del vello facial más feo que Picio



Vivi La mar de misteriosa con ese sombrerazo de mimbre

En la taquilla de Alexandria, lleva a Vivi hasta donde están las chicas que saltan a la cuerda. Habla con ellas y te dejarán jugar. Pulsa ⊗ para saltar cuando aparezca el símbolo sobre la cabeza de Vivi. Dependiendo del número de saltos que realices, ganarás dinero, tarjetas únicas y poco comunes y objetos:

20: 10 Gil
50: Tarjeta Cactaur
100: Tarjeta Genji
200: Tarjeta Alexandria
300: Tarjeta Tiger Racket
1.000: Rey del Salto a la Cuerda (objeto clave)

REINICIO DEL JUEGO

Mantén pulsados L1 + L2 + R1 + R2 + SELECT + START mientras juegas

FINALES ALTERNATIVOS

Para poder visionar finales alternativos, sólo tienes que completar el juego contando con el Martillo de Zeus en tu inventario.

MP ILIMITADO

Necesitarás contar con Amarant en tu grupo, y éste debe conocer el Chakra. En las batallas, utiliza a Amarant para aumentar a tope su MP utilizando el Chakra. Entonces, puedes hacer que otros miembros vayan cargados de MP a medida que se desarrolla la batalla, lo que convierte a Amarant en un excelente personaje de apoyo para los lanzadores de hechizos y los empuñadores de Eidolon.

AP POR EL MORRO

Dirígete a las montañas Popo, donde se encuentran los Grandes Dragones y camina por el bosque hasta que des con Garuda, que te pedirá Lapis lázuli. Si eres capaz de dárselo, ganarás la batalla y conseguirás gratis 40 AP.



DINO CRISIS 2

CÓMO... INCLINAR LA BALANZA A TU FAVOR

Tarjeta de Plata EPS

Puedes adquirir la Tarjeta de Plata en la tienda por 20.000 puntos. Prepara la tarjeta y tu puntuación se mantendrá en pantalla durante más tiempo, lo que te permitirá realizar unos combos bestiales.

Tarjeta de Oro EPS

Puedes adquirirla en la tienda por 40.000 puntos. Lo que hace es duplicar el número de puntos conseguidos.

Tarjeta de Platino EPS

Si acabas el juego y recoges los 11 Archivos Dino, te guardarán la tarjeta de Platino en la pantalla. La próxima vez que juegues, dispondrás de munición ilimitada. ¡Qué caña!

Compsognathus y Triceratops

Después de haber comprado todos los dinosaurios para el Dino Duelo y el Coliseo, desbloquearás los Compsognathus y Triceratops.

Dino Coliseo

Completa el juego una vez para poder desbloquear el modo Coliseo

Dino Duelo

Si compras a Tank, Rick y Gail para los modos de Extra Crisis, contarás con toda una nueva selección de dinosaurios.

Puedes gastar los puntos Extinguidos utilizándolos en el Dino Duelo.

DIE HARD TRILOGY 2

CÓMO... HACER TRAMPAS SIN SER CORRUPTO

Para activar estos trucos, detén el juego e introduce el código correspondiente.

Modo vehículo

Invencibilidad
△, △, ○, ○, L1, L2

Parar el reloj
L1, R1, □, □, R1, L1

Nitro Total
L1, L1, R1, R1, ○, ○

Lluvia
□, □, L1, L1, △, ○

Modo Ruedas
L1, R1, R1, L1, L1, R1

Sin cuerpo
L1, R1, R1, L1, L1, R1

Coche Serpiente
○, □, R1, R1, ○, L1, ○

Modo Acción

Energía infinita
△, △, ○, ○, L1, L2

Todas las armas
□, □, ○, ○, L1, L1

Munición infinita
L1, L1, R1, R1, ○, ○

Desactivar visión de láser
L1, L1, △, △, L1, L1, L1

Visión en primera persona
○, △, △, □

Modo Cabezón
R1, R1, L1, L1, △, △

Explotar cabezas enemigas
□, □, ○, ○, R1, R1

McClane Eléctrico
□, □, L1, L1, R1, R1

McClane Esquelético
○, □, △, △, □, ○

Mojar cámara
△, △, △, □, □, □

Modo Funk
○, ○, □, □, L1, L1

Cohetes lentos
○, ○, □, □, L1, L1

Modo Pistola

Salud infinita
L1, R1, R1, L1, △, □

Todas las armas
□, □, ○, ○, L1, L1

Munición infinita
L1, L1, R1, R1, ○, ○

Cámara lenta
△, L1, △, L1, △, L1

Alivio rápido



TONY HAWK'S 2

Pulsa la pausa e introduce las siguientes secuencias:

BARRAS ESPECIALES INFINITAS
✕ △ ○ ○ ↑ ← △ □

MODO TURBO
↓ □ △ → ↑ ○ ↓ □ △ → ↑ ○

MODO SANGRE
→ ↑ △ □

TODAS LAS ESTADÍSTICAS A TOPE
✕ △ ○ □ △ ↑ ↓

GRAN TRUCO
✕ ✕ ✕ □ △ ↑ ↓ ← ↑ □ △ ✕ △ ○ ✕ △ ○

PATINADOR DELGADO
✕ ✕ ✕ ✕ □ ✕ ✕ ✕ ✕ □ ✕ ✕ ✕ ✕ □

PATINADOR GORDO
✕ ✕ ✕ ✕ ← ✕ ✕ ✕ ✕ ← ✕ ✕ ✕ ✕ ←

MODO ESPEJO
↑ ↓ ← → △ ✕ □ ○ ↑ ↓ ← → △ ✕ □ ○

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

Consigue el equilibrio perfecto (del modo más sencillo) aplicando estos trucos. Pausa el juego y mantén pulsado L1, después introduce la secuencia pertinente:

NEUMÁTICOS GRANDES
↓ ○ ○ ↓

EQUILIBRIO PERFECTO
□ ← ↑ →

BONO DE TIEMPO
□ ↑ ○ ✕

MEDIDOR DE EQUILIBRIO
← ○ □ △ □ ○ ✕

ESPECIALES AL MÁXIMO
← ↓ △ ○ ↑ ← △ □

MULTIPLICADOR DE PUNTOS
□ ○ □ ↑ ↓ ↓

MONSTRUOS, S.A.

CÓMO... CONSEGUIR GRITOS EN LA ISLA DE LOS SUSTOS



Para desbloquear cada conjunto de niveles, necesitarás haber obtenido medallas de bronce en los niveles anteriores. Para acceder al Campo de Entrenamiento del Desierto, consigue cuatro bronces en los niveles Urbanos, para los niveles Árticos, consigue bronces en los cuatro niveles del Desierto. Para conseguir medallas de bronce, asusta a cinco Niños.

Cada nivel ofrece más Niños, pero a lo mejor necesitas desbloquear primero los Trampolines, los Aceleradores y Disparadores. Esto es lo que necesitarás:

DESBLOQUEAR TRAMPOLINES
Cuatro medallas de bronce

DESBLOQUEAR ACELERADORES
Ocho medallas de bronce

DESBLOQUEAR DISPARADORES
12 medallas de bronce

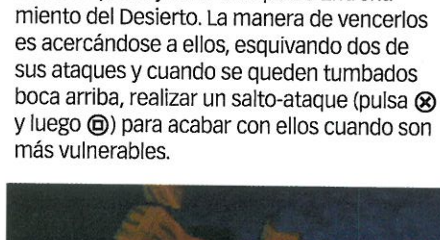
MEDALLA DE PLATA
Recoge todos los Tokens de los Monstruos

MEDALLA DE ORO
Asusta a todos los Niños

Algunos Niños intentarán escapar cuando te acerques a ellos, pero no te preocupes, porque corren siguiendo siempre el mismo recorrido. Así que quédate quieto y obsérvalos, y luego podrás interceptarlos.

Si hay alguna criatura cerca de un Niño que estás a punto de asustar, asegúrate de que acabas con ella antes de nada. Si no, te atacarán cuando vayas a asustar al Niño.

Cuidado con los escorpiones con cola de martillo que hay en el Campo de Entrenamiento del Desierto. La manera de vencerlos es acercándose a ellos, esquivando dos de sus ataques y cuando se queden tumbados boca arriba, realizar un salto-ataque (pulsa ✕ y luego □) para acabar con ellos cuando son más vulnerables.





Destructor. Sully destroza un almacén lleno de cajas buscando un tinte para el pelo. ¡El azul está tan pasado de moda!

SYPHON FILTER 3

CÓMO... REÍRSE DE LOS MALOS EN SU CARA

Modo Superagente
Completa el juego una vez. Cuando vuelvas a empezar, detén el juego, ve a la pantalla de opciones, selecciona Super Agente y disfruta matando de un solo tiro.

Truco del final de nivel
Pausa el juego y selecciona el mapa. Introduce el siguiente código → + L2 + R2 + ○ + □ + ✕. Luego, ve a opciones y selecciona Final de Nivel en el menú de trucos.

Modo Experto
Ve al menú principal. Marca Nuevo Juego y pulsa □ + L1 + L1 + R2 + ↑ + ✕.

Cine
Pausa el juego, selecciona Instrucciones, pulsa y mantén pulsados → + L1 + R2 + ○. Ahora pulsa ✕ y oirás un tono. Ve al menú de trucos y verás las opciones para las películas de los discos uno y dos.

Modo super agente (¡versión fácil!)
Pausa el juego, selecciona Armas y mantén pulsado SELECT + □ + ○ + ✕ + L2. Ahora podrás activar el Modo super agente en el menú de trucos.

Opción de gran dificultad
Selecciona Nuevo Juego en el menú principal y pulsa ↑ + SELECT + R2 + R2 + □ + ○ + ✕. . Luego, selecciona la opción para un jugador y pulsa ↑ + SELECT + L1 + R2 + □ + ○ + ✕

La jungla y los laboratorios de Rhoemer en el modo multijugador
Rescata a las dos mujeres en la misión dos.

El minijuego de biatlón y la base militar en el modo multijugador
Mata a Shi Hao y a todos los guardias en el bloque de apartamentos (nivel uno) en tiempo récord.

Desbloquea el Silo de Misiles en el modo multijugador y el minijuego del puente
Mata a Rhoemer en menos de un minuto (nivel tres).

Minijuego del almacén
Destruye los cuatro camiones del nivel nueve.

Los almacenes de Pharcom en el modo multijugador
Completa el nivel nueve en menos de dos minutos.

Minijuego de muestra de «mesa verde»
Completa todos los objetivos de las misiones del nivel 17.

Desbloquea el bunker de Rhoemer
Supera el nivel 14 (el segundo nivel australiano) sin ser visto.

¿Pareces un imán humano de balas? ¿No puedes soportar la presión?



Seleccionar nivel

SYPHON FILTER 3

PARA ESTA CLASE MAGISTRAL NECESITARÁS:
ARMAS GRANDES ☑ UN DEDO VELOZ ☑
INGENIO Y RAPIDEZ ☑ LARA CROFT ☒

Únete a la elite

Clava tu mirada en ellos y grita ¡Besadme el arsenal!



DIEZ HABILIDADES ESENCIALES

1) **Muertes**
Lo vas a tener que hacer constantemente, de modo que mejor será que vayas acostumbrándote. Mantén pulsado R1, aprieta ⊗ y prepárate para contemplar cómo caen como moscas. Acércate algo más para conseguir muertes más rápidas y no malgastar munición. Pulsa repetidamente R1 para ir alternando entre más de un enemigo y asegúrate de que te agazapas siempre que sea posible para mejorar la puntería.

2) **(Ráfagas de) Tiros a la cabeza**
Si tienes que vértelas con guardias armados o más de un enemigo a la vez, ésta es la táctica esencial. Empuña cualquier ametralladora, aprieta L1 y ⊗ y mantén pulsado izquierda o derecha para disparar una ráfaga mortal de tiros a la cabeza que matan a la primera.

3) **Giro de 180º**
El fuego instantáneo es el único aviso que recibirás de un ataque por la espalda. Pulsa ↓ para volverte rápidamente e intentar salir lo más airoso posible ante los ataques sorpresa.

4) **Agacharse, rodar y ponerse a cubierto**
Rodar por el suelo es un movimiento esencial para escapar de los líos más «feos». Si pulsas ◎ te lanzarás en esa dirección, lo que hará disminuir las posibilidades de que te alcancen con un disparo y te permitirá escapar. También puedes pulsar ◎ y, a continuación, ⊗ para que puedas rodar a cubierto y agacharte.

5) **Explosiones varias**
Tendrás que hacer trizas algunos edificios durante el transcurso del juego. En estas situaciones, espera a que aparezca un indicador en pantalla, pulsa acción Ⓐ y huye antes de que el tiempo se agote.

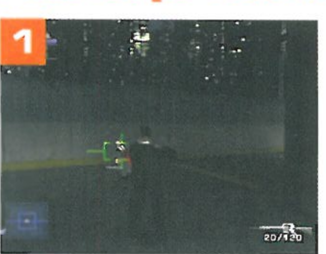
6) **Activar**
En puntos clave del juego tu personaje tendrá que realizar acciones que normalmente no se recogen en su repertorio de movimientos habituales, como por ejemplo desactivar bombas o utilizar ordenadores. En estas situaciones, pulsa Ⓐ cuando las instrucciones para realizar esta acción aparezcan en pantalla.

7) **Emboscada**
Sólo estás tú, de modo que es inevitable que en algún punto del juego te sorprenda un grupo de malos. En estas situaciones, las ráfagas de tiros a la cabeza bastarán. No obstante, si te ves rodeado y te encuentras en un terreno desigual (lo que imposibilita los tiros rápidos a la cabeza), la mejor táctica es mezclarte rodando con tus enemigos y pulsar rápidamente R1 para ir cambiando entre ellos antes de que te hagan pupita de verdad.

8) **Desplazamiento por las esquinas**
Cuando dobles esquinas, lo mejor es que te desplaces utilizando los botones (R1/L1). Esta táctica te permite ver lo que te aguarda justo antes de toparte de narices con ello. También puedes combinar la técnica de desplazamiento por las esquinas con el movimiento de rodar por el suelo (◎) y el de agacharte (⊗) para doblar una esquina y terminar agachado en el suelo, listo para endiñar un tiro certero.

9) **Defender**
En ciertos puntos del juego tendrás que proteger un vehículo o una persona de cualquier daño mientras éstos desempeñan una misión.
En estas situaciones, agazápate cerca de ellos y date la vuelta, lo que te permitirá controlar un campo de 360º.

10) **Escoltar**
Puede que algunos personajes o vehículos deban desplazarse a lo largo de un nivel. Permanece cerca de ellos de manera que tú seas el que atraiga el fuego enemigo y no les pierdas nunca de vista. Por último, intenta asegurarte de que estás en el mismo lado que tus objetivos. No hay nada que te pueda hacer parecer más incompetente que cargarte a un pobre inocente...













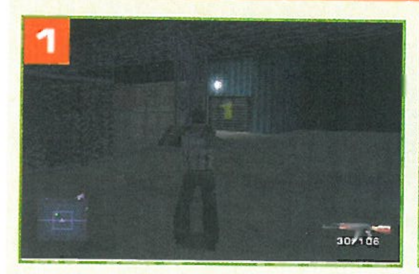






NIVEL 1 - Hotel Fukushima

El juego arranca con un primer nivel más que explosivo









1) Entra

Pilla la llave de la recepción y métete en los ascensores que hay a la derecha. Gira, dirígete a la izquierda y luego entra en la última habitación de la derecha (la número 413). A continuación recoge tu equipo en el baño.

2) Juerga mortal

Cárgate a todo bicho viviente en el edificio de enfrente con el rifle de francotirador. Aleja el zoom para localizar a los guardias y acércalo para ser más preciso. Agáchate cuando la barra de peligro se acerque al máximo para evitar las balas. Con la ayuda del zoom, los disparos al cuerpo eliminarán a los guardias.

3) Baja

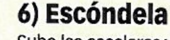
Sal y sigue el pasillo hasta llegar a una puerta abierta al fondo. Recoge el chaleco antibalas del trastero situado a la derecha y utiliza la puerta. Baja por las escaleras y recurre a la técnica de desplazamiento para esquinas para pillar a los guardias que te esperan.

4) La lavandería

Gira tres veces a la derecha para encontrar una sala en la que te aguardan un chaleco antibalas y un terrorista que te hará un regalo increíblemente útil. Sal de la habitación, enfréntate a tres terroristas, dirígete a las escaleras que han aparecido y, a continuación, avanza por el pasillo que cruza la lavandería.

5) Salva a la chica

Dobla la siguiente esquina con cuidado y cárgate con un tiro en la cabeza al secuestrador armado. Utiliza las escaleras a toda leche y cárgate a otro captor tras la siguiente esquina antes de que tenga la oportunidad de liquidar a la hija del embajador. Llegarán dos guardias más: ¡cuidado con la chica, no te la vayas a cargar!



6) Escóndela

Sube las escaleras y dirígete al final del pasillo hasta que encuentres un escritorio tras el que la chica podrá esconderse.

7) Sal

Baja por el pasillo y dirígete a la derecha para llegar al *hall* de entrada del hotel, en el que te esperan tres simpáticos guardias. Agáchate y espera a que un tipejo salga de detrás del mostrador de recepción. Entonces levántate de golpe y cárgate con un tiro en la cabeza a los otros dos. Pulsa el botón del mostrador para abrir la puerta y sal.







NIVEL 2 - Selva de Costa Rica

Nota: No desperdicies las granadas porque más tarde son cruciales



1) Baja por la colina, agáchate y liquida a los dos guardias situados tras el almacén de armas. Sigue a Lian (ojito con los guardias de los árboles) y no dejes de disparar.

2) Sigue a Lian y escóndete detrás del árbol enorme. Cuando el arma no te apunte, aléjate rodando y echa mano de una granada.

3) Gira hacia la derecha, contempla la ejecución de Ellis y, a continuación, sigue a Lian hasta la puerta. Recoge las Granadas y el Chaleco antibalas y luego utiliza la puerta para encontrar a Ellis tras las cajas.

4) Sigue a Lian y carga el arma siguiente.

5) Cuidado con los guardias ocultos en los árboles, que te atacarán cuando te acerques a las tiendas de campaña. Aparecerán tres más y uno vendrá por detrás.



6) Entra en la tienda que queda a mano izquierda y ve a la derecha en la segunda sala para encontrar Contenedores muestra en la mesa. Mata al guardia y recoge el Detector de minas de la caja.

7) Sal pero ten cuidado con los guardias armados de la primera sala. Métete en la tienda de la derecha y pilla el HK5 en la segunda sala.

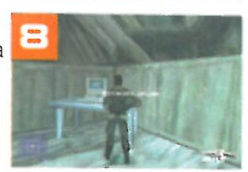
8) Hazte con la escopeta y la munición para la M16 de la sala situada a la derecha y activa el ordenador.

9) Sal por la derecha y dirígete al este a través de la tienda. Haz papilla a los tres guardias del helicóptero y desactiva el motor delantero.









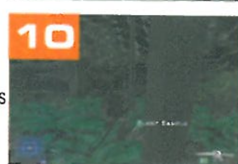
10) A continuación recoge muestras en los tiestos que no se han quemado.

Muestra 1: Corre sin detenerte desde la colina del principio del nivel.
Muestra 2: Dirígete a la izquierda respecto a la colina original.
Muestra 3: Sigue el sendero hasta el cuerpo de Ellis, baja por la colina y dirígete a la derecha (tienes que dejar atrás las torretas destruidas).

11) En lugar de girar a la derecha como hiciste para llegar al campamento, ve a la izquierda y detente cuando el borde del radar se ponga amarillo.

12) Tu objetivo es llegar a la puerta que está al otro lado del campo de minas. Arrástrate ⊗ y recuerda que cuanto más rápidos vayan los pitidos, más cerca te encuentras de las minas. Manténte lo más alejado posible de las minas y entra en el túnel.







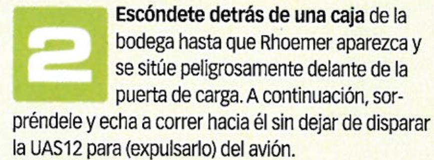




NIVEL 3 – Nivel de jefe

Amigos, abróchense los cinturones...

1 **Mata a los dos guardias** que encontrarás en la primera bodega y a un tercero que está en la sala siguiente. Sube por las escaleras por las que ha bajado Rhoemer, dispárale al copiloto y pulsa el interruptor situado en la pared de la izquierda. Baja de nuevo, recoge la UAS12 que queda detrás de ellos y regresa a la primera bodega.



2 **Escóndete detrás de una caja** de la bodega hasta que Rhoemer aparezca y se sitúe peligrosamente delante de la puerta de carga. A continuación, sorpréndele y echa a correr hacia él sin dejar de disparar la UAS12 para (expulsarlo) del avión.





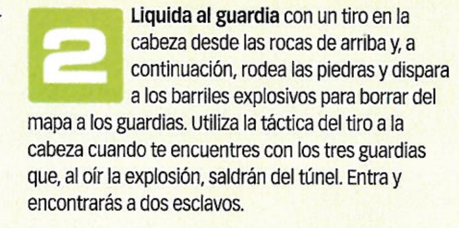
Así de simple. Dispara a matar

NIVEL 4 – Mina de oro Pugar

¿Algún esclavo necesita una niñera?

1 **Rodea la grúa** y cárgate a los siete guardias situados en los acantilados con el rifle de francotirador. Avanza junto a la grúa y dirígete a la derecha siguiendo el saliente para encontrar explosivos. A continuación desanda el camino y baja hasta el fondo del cráter cuando veas la señal. Recoge la ballesta del saliente de la izquierda, dirígete a la derecha para entrar en el túnel, súbete a una caja y entra en la cueva.

2 **Liquida al guardia** con un tiro en la cabeza desde las rocas de arriba y, a continuación, rodea las piedras y dispara a los barriles explosivos para borrar del mapa a los guardias. Utiliza la táctica del tiro a la cabeza cuando te encuentres con los tres guardias que, al oír la explosión, saldrán del túnel. Entra y encontrarás a dos esclavos.



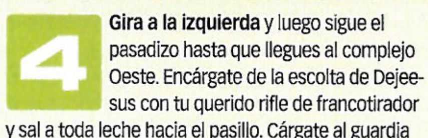


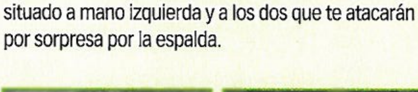




3 **Gira a la derecha,** acércate a las vagonetas, mata al guardia del túnel de la izquierda y gira de nuevo a la derecha. Sigue el pasadizo hasta que veas a Lawrence. Dirígete al puente y despacha a los cinco guardias de las cuevas de la derecha e izquierda. Utiliza el giro de 180º. Espera a los esclavos y baja la colina siguiente, en donde te abandonarán.

4 **Gira a la izquierda** y luego sigue el pasadizo hasta que llegues al complejo Oeste. Encárgate de la escolta de Dejeesus con tu querido rifle de francotirador y sal a toda leche hacia el pasillo. Cárgate al guardia situado a mano izquierda y a los dos que te atacarán por sorpresa por la espalda.













5







Retrocede por los túneles hasta que llegues a la mina en que has encontrado a los esclavos. A continuación coloca algunos explosivos en el centro de la sala para destruirla.

NIVEL 5 – Complejo Pugar





1) Enciéndelo

Avanza corriendo y pulsa el interruptor situado junto a las vagonetas. Cuando tu viajecito termine, da buena cuenta del guardia con la PK-102.

2) Mi querido capataz

Gira a la derecha, sube por la colina y dirígete a la derecha de la cabaña que queda a la izquierda, en la que pone Pugari. Entra y acércate al capataz Jones.

3) Se piadoso

No te cargues a Jones. Sal y sube por la rampa. Cuando llegues arriba dirígete a la derecha por el saliente y encontrarás una M-79, luego regresa al edificio, entra y escóndete detrás de la primera caja.

4) Como alma que lleva el diablo

Tienes que recorrer la sección siguiente a toda leche, de manera que lo mejor es que continúes leyendo antes de entrar en acción. Primero cruza, raudo y veloz, la puerta de la derecha, dirígete a la puerta del compartimiento 3, gira a la izquierda cuando llegues a ella y baja las escaleras.

5) Toma el control

Ten cuidado con los guardias escondidos bajo el suelo y dirígete al centro de control ubicado a la derecha de la sala. Pulsa el interruptor rojo que emite destellos.

6) Esto no chuta

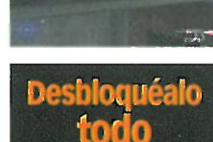
Sube las escaleras que encontrarás al final de la sala, gira a la derecha en la torre de control y cruza la puerta más grande. Sube por las escaleras y activa el ordenador.

7) Jesús, Maria y José

Ayuda a Dejeesus a matar sigilosamente a los guardias del tejado de enfrente, luego baja y encontrarás el cuerpo de Smith.

8) Tres gafes

Gira a la derecha y dirígete al ascensor. Mata de un disparo en la cabeza a los tres guardias que saldrán de él, luego entra tú y descubrirás algo que te dejará patidifuso.



Desbloquéalo todo

NIVEL 1
Cárgate a Shi Hao y a todos los guardias del bloque de apartamentos en la mitad de tiempo para desbloquear la BASE MILITAR en el modo multijugador y el minijuego BIATHLON

NIVEL 2
Salva a las esclavas del norte para desbloquear el LABORATORIO RHOEMER en el modo Multijugador

NIVEL 3
Termina el nivel y cárgate a Rhoemer en menos de un minuto para desbloquear el campo de batalla del minijuego BRIDGE y los campos de batalla para multijugador de MISSILE SILO



Y otra. Aventuras en el ascensor

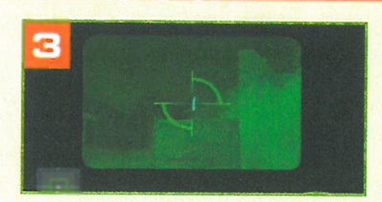
NIVEL 6 – Kabul, Afganistán

Un rulo por el corazón del país de los talibanes. Vaya ¿te suena de algo?

1) Dirígete a la izquierda por la carretera y entra en la primera puerta que encuentres a la izquierda. Ve a la derecha, sube, corre hacia adelante y descuélgate por el agujero del suelo que verás a tu derecha. A continuación échale un vistazo al mapa situado en el muro de la izquierda.



2) Sigue el pasillo y gira dos veces a la izquierda. Sabotea el alijo de armas del rincón, sal, gira a la izquierda y trepa por las cajas para escapar de la explosión. Sube por las escaleras rotas que te quedan a la derecha y cárgate al francotirador.



3) Baja de nuevo y utiliza la puerta. Sigue la carretera, primero a la izquierda y luego a la derecha para cruzar la puerta. A continuación asesina a los tres tiradores: uno está delante de ti, al final de la carretera, el otro en el tejado de la derecha y el último en la ventana siguiente a mano derecha.

4) Baja por la carretera y ve a la derecha, luego dirígete a la puerta abierta situada a mano izquierda. Sigue el pasillo y, cuando llegues al final, asciende para encontrar la caja AU3-DO que reposa en la galería exterior.

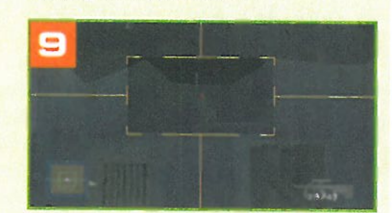
5) Sal, ve a la izquierda y cruza el agujero de la pared de enfrente. Cruza la sala y gira a la derecha para borrar del mapa a otro tirador.

6) Corre hacia delante, gira a la izquierda y encárgate de otro tirador.

7) Métete en el agujero de la pared y luego gira a la derecha. Regresa a la calle principal y echa mano de la AU3-DO para liquidar al último tirador escondido a mano derecha.

8) Entra en la plaza de la ciudad y súbete al autobús.

9) Utiliza la AU3-DO para dar cuenta de los cuatro guardias con cohetes.



viene de la página 10

¿TÚ QUÉ HARÍAS?

Opción selecionada A



Sales por patas (o por turbopropulsores) de allí, pero pronto te das cuenta de que no puedes correr toda la eternidad. Te tienen en el punto de mira y, tarde o temprano, uno de sus disparos láser hará que te desintegres y viajes sin rumbo por el espacio para siempre. ¿Pop!

Sigue intentándolo

Vuelve a la página 10

NIVEL 7 – S S Lorelei

Prepárate bien tipo duro, esto va a ser explosivo

1) Mata de un tiro en la cabeza al guardia de la grúa y baja por la izquierda. Gira a la izquierda junto a la puerta situada en la pared más alejada, despacha al guardia y coloca explosivos en el rincón en que se encontraba.

2) Cruza la puerta principal, gira a la izquierda en la intersección en forma de T, avanza por el pasillo y luego entra en la abertura de la derecha. Recoge la munición 9MM y sal por la puerta de la derecha. Mata al guardia de la rampa, dirígete al rincón sudoeste de la bodega y coloca explosivos.

3) Regresa cruzando la puerta y gira a la izquierda, sigue el pasillo principal y cruza la abertura de la izquierda. Utiliza la puerta y ve al rincón nordeste para dejar más explosivos. Pasa olímpicamente de los dos guardias desarmados.





4) Sal por donde has entrado, gira a la izquierda, sigue la pasarela hacia la derecha hasta que veas una abertura a la derecha. Gira a la izquierda y entra en el ascensor automático. Dirígete a la derecha, entra en la sala de máquinas y coloca explosivos trampa en la pequeña pasarela situada a mano derecha.

5) Ten cuidado con el guardia que baja pitando por las escaleras que quedan detrás de ti, recoge la munición HK-5 y el chaleco antibalas situados a ambos lados de las escaleras y luego sube. Liquida al cocinero y a su amigo adormilado que entrará por la puerta de enfrente. Vuelve atrás, cruza la puerta y gira primero a la izquierda y luego a la derecha. Pilla la munición Spyder de la puerta situada a mano derecha, entra en el comedor por la puerta de la izquierda y súbete al montaplatos situado tras el mostrador y más allá de los fogones.

6) Mata al capitán y a su guardaespaldas y luego recoge el Manifiesto de embarque de la mesa.

7) Sal, ve a la derecha (a la izquierda para las granadas), avanza por el pasillo, gira a la derecha y cruza la puerta que te queda a mano izquierda. Baja por las escaleras, atraviesa la puerta y rueda por el suelo para esquivar a dos guardias cachas de la derecha. Luego cárgatelos sin piedad. Sigue avanzando y entra en la habitación de la derecha. Recoge la prueba de vídeo en la cabina de la derecha.

8) Sal, ve a la derecha por el corredor y baja las escaleras. Regresa a la bodega de carga en que empieza el nivel.

9) Agáchate y pulsa L1 para matar de un tiro en la cabeza a los seis guardias que están con Maggie en la grúa.





NIVEL 8 – Ruinas aztecas

Lian Xing da brincos (de alegría) buscando a los científicos

1 **Ve a la izquierda** y trepa por el agujero del techo que encontrarás en la habitación siguiente. A continuación avanza por el pasillo tras la intersección en forma de T y, cuando llegues a él, recoge el Halcón de la caja.



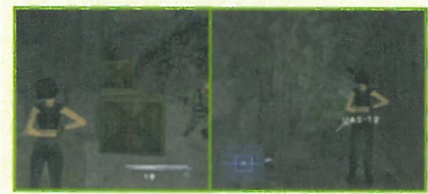
Xing está que echa fuego. Otro disparo incandescente

2 **Están a punto** de emitir una transmisión crucial para ti y es necesario que la recibas. Gira a la izquierda y luego a la derecha y llegarás al lugar indicado.

3 **Avanza sigilosamente** hacia la siguiente esquina de la izquierda y dale su merecido al guardia con tu cuchillo. Sube por las escaleras que te quedan a mano derecha y, a continuación, dirígete a la derecha en la bifurcación para ver una secuencia de vídeo.

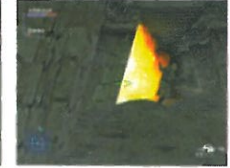


4 **Regresa a la bifurcación**, sigue el otro camino y utiliza el grupo de cajas del centro para meterte en un agujero situado en el techo de la sala siguiente. Descuélgate por el saliente y llegarás a un pasillo. Recoge la munición UAS-12 de la caja situada a la derecha, gira y continúa avanzando.



5 **Deslízate sigilosamente** hasta el pasillo siguiente y pulsa L1 para hacer explotar los cartuchos explosivos y matar a los guardias. Avanza por el pasillo, entra en la sala de la izquierda y pulsa ▲ para liberar al científico. A continuación activa el ordenador.





6 **Utiliza la mesa** para cubrirte cuando te ataquen tres soldados, dispara al ordenador, sal y gira a la izquierda después del pasillo rocoso para liberar al científico.

7 **Destruye el ordenador** situado en la habitación de la izquierda, regresa al pasillo rocoso y ve a la izquierda en la bifurcación. Recoge la HK-5 en la sala siguiente y luego sigue por el pasillo que queda a mano derecha.





8 **Sube por las escaleras** de enfrente y luego entra en la habitación de la izquierda. Abate a los captores de la doctora y libérala.



9 **Sal fuera sigilosamente** y mata al guardia de la izquierda. Ve a la derecha y escóndete tras una roca. Después del ataque aéreo dirígete a la izquierda y cárgate al guardia del pasillo. Durante el siguiente ataque, avanza por el pasillo de las tres puertas que verás a mano izquierda, la primera y la tercera están cerradas y retienen a los científicos. Recoge el lanzador de gas lacrimógeno de la segunda, avanza por el pasillo y te encontrarás a la doctora Elsa Weissinger a punto de ser ejecutada.





Diversión armamentística

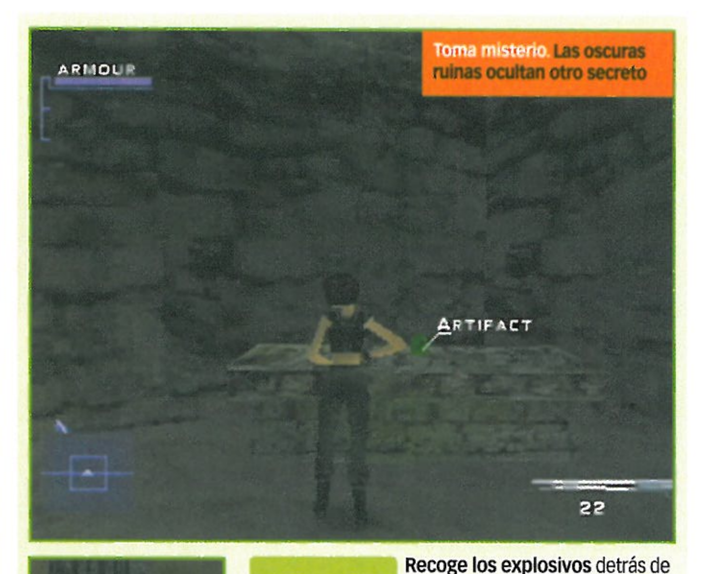
AIR TASER
Es un asco, pero este monstruo eléctrico emite chillidos encendidos junto con una provisión infinita de munición, y con el tiro a la cabeza puede usarse contra casi todos los guardias. Aunque ándate con ojo, porque 15 segundos para acabar con alguien pueden dejarte con el trasero en el aire cuando te ataquen.

HALCÓN
Una pistola más que sorprendente: puede liquidar a guardias con un solo tiro a corto alcance y tiene una velocidad de disparo letal. Desgraciadamente el Halcón resulta patético a larga distancia: puede llegar a gastar una tira de munición entera para cada enemigo.

10 **Dispara al ordenador** y sal por la puerta de la izquierda. Cruza el patio y llegarás a un agujero en la pared. Súbete a la columna del suelo, ejecuta a los tres guardias y luego dirígete a la puerta de la derecha. En el pasillo siguiente encontrarás tres puertas a la derecha y una a la izquierda. La primera y la tercera de la derecha son celdas cerradas. Recoge las granadas en la segunda, cruza la puerta de la izquierda y destruye los tres ordenadores que encontrarás en la habitación siguiente. Dirígete a la puerta situada al fondo y llegarás a un pasillo con tres puertas.







Toma misterio. Las oscuras ruinas ocultan otro secreto

11 **Recoge los explosivos** detrás de la primera puerta, destruye el último ordenador y recoge la muestra de virus en la segunda puerta. Regresa al pasillo de las cuatro puertas (10). Entra en la última puerta, salva al científico y luego pilla el Instrumento del científico del agujero. Trepa a la estatua de piedra para salir y desanda el camino. Usa los explosivos en las cuatro celdas cerradas para liberar a los científicos y escapar.



NIVEL 9 – Los muelles, Irlanda

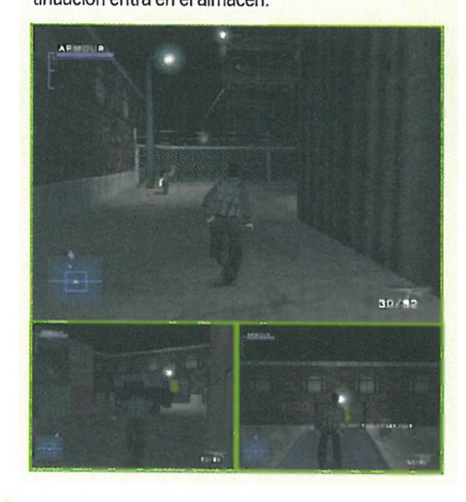
Lo sentimos mucho chico, pero no hay tiempo para una birra

1 **Avanza corriendo,** cárgate a los dos guardias armados que verás enfrente y corre hacia la izquierda rodeando las cajas de madera hasta dar con Maggie.



Big bang. Venga, chulo, haz estallar otro camión

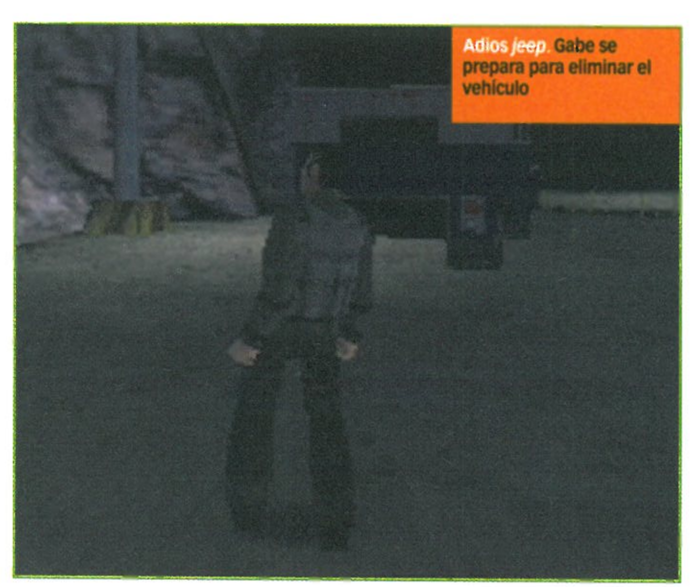
2 **Sigue la reja** hasta que veas el camión (no dejes de moverte ni un instante para sortear las atenciones del tirador). Súbete al camión por el capó y vuélalo. Vuelve hacia atrás y gira a la derecha, rodando por el suelo a ser posible para esquivar al tirador. A continuación entra en el almacén.





3 **Gira a la derecha,** sigue a Maggie pegándote a la pared del almacén y dispara a los barriles situados junto a la puerta para hacerlos explotar.

4 **Recoge el rifle** de francotirador que encontrarás a la derecha de la puerta, métete dentro y agáchate en mitad del patio para que puedas dar buena cuenta de los malos que te atacarán por todas partes. Métete por el agujero de la reja y ve a la derecha para volar un camión.



Adios *jeep*. Gabe se prepara para eliminar el vehículo

Diversión armamentística

ESCOPETA
Esta preciosidad no es muy competente a larga distancia, pero su velocidad de recarga es lo suficientemente rápida como para liquidar a enemigos a corta distancia. También resulta muy divertido ver cómo la fuerza de su explosión elimina de un golpe a la peña

M16
Esta ametralladora multiuso es perfecta para ráfagas pequeñas y disparos a la cabeza. Resulta excelente para lidiar con guardias desarmados pero ineficaz contra los fuertes chalecos antibalas. Mejor será que practiques la técnica de apuntar a la cabeza

5 **Regresa y cruza** de nuevo la verja, pasa olímpicamente de la batalla que se está librando y sigue al tipo del M16 cuando veas la señal. Recoge la MIL-15 situada a la derecha de la puerta y luego entra. Gira a la izquierda en cuanto puedas para encontrarte con Maggie.





6 **Sigue a Russell** hasta el despacho y después dispara a través de la ventana para mantener quietos y parados a los malos hasta que él salga

7 **Baja, gira a la** derecha, después a la izquierda y después ve directo hacia la pared más alejada del almacén. Abre la puerta de la Bahía 3 disparando a los bidones. Sal y gira a la izquierda en el cruce en forma de T y encontrarás el tercer camión. Vuelve sobre tus pasos, pasa por el cruce y métete en el túnel. Haz saltar por los aires al tercer camión.



NIVEL 10 – El nivel del jefe

El asalto final del prodigioso Gabriel Logan

1 **Sal por el túnel** y no te olvides de recoger el chaleco antibalas y la HK-5. Métete por el primer hueco de la verja de la izquierda para encontrar a Nigel.



2 **Sigue a Nigel** a través de las cajas, sin dejar de protegerle ni un instante, y detente siempre que él se pare. No dejes que se aleje demasiado de ti y recurre a los tiros a la cabeza para ahorrar tiempo. En un periquete habrás cruzado el laberinto sano y salvo.



3 **Corre hacia adelante** y agáchate cuando veas el camión. Luego mata de un tiro en la cabeza a Nigel, que se esconde a la izquierda del vehículo. Mejor será que seas rápido o mandará a los guardias en tu busca y te dispararán por la espalda.





Misterios por resolver

NIVEL 9
Utiliza tus habilidades de agente secreto para destruir los cuatro camiones y desbloquearás un minijuego muy divertido llamado ALMACÉN

NIVEL 17
Completa todos los objetivos de tu misión (escoltar a Dusty y compañía hasta el final del nivel) y podrás desbloquear el minijuego EXHIBICIÓN EN MESA VERDE

NIVEL 11 – Convoy

Camionero a tus camiones

1 **Verás una roca** situada a mano derecha. Tienes que utilizarla para acabar con los tres terroristas que te tenderán una emboscada.



Échale narices. Uyuyuy, esto es espeluznante

2 **Deslízate detrás** del muro y te toparás con dos terroristas que vienen a por ti. Busca una M16 con munición al máximo y, a continuación, sigue al camión. Cuando se detenga, dirígete a la carretera de la izquierda y avanza hasta el túnel en que encontrarás a dos guardias afganos. Utiliza la roca que verás a mano izquierda para cubrirte cuando liquides a los guardias.

3 **Recoge el Chaleco** antibalas del rincón noroeste del patio, regresa al túnel y gira a la izquierda para volver a la carretera.

Diversión armamentística

H11
Su increíble velocidad de disparo obliga a mirarla con otros ojos, aunque su alcance hace que sea poco apropiada para muchos disparos a la cabeza. Además, hay poca munición para ella

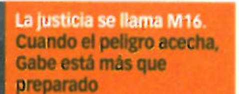
HK5
La HK5 es posiblemente la mejor ametralladora del juego. Te permite borrar del mapa a los guardias sin tener que recurrir al sobado tiro a la cabeza

4 **Alcanza el camión** y deslízate hasta el otro lado de la barrera de control para volarla, pero asegúrate de matar a los guardias antes de que tengan la oportunidad de dañar el camión.



5 **Recoge la munición** que encontrarás dentro del control y luego sigue al camión. Cuando llegues al puente dirígete a la izquierda y lanza una granada con tus mejores deseos al tirador que se esconde en la cresta de la montaña. A continuación regresa al puente y métete debajo. Trepa por la roca hasta el soporte del puente, desarma la mina que encontrarás, descuélgate por la izquierda y luego sube por la colina.



6 

Enlaza con la carretera de nuevo y asegúrate de que cubres a Ellis mientras él se encarga de la parte peligrosa y desarma la mina (échale un vistazo a las diez habilidades esenciales si quieres enterarte de cómo conseguirlo).

7 **Escolta el camión** hasta el valle y sube a la cresta de la montaña de la parte derecha para lanzar una granada a los dos tiradores.

La justicia se llama M16. Cuando el peligro acecha, Gabe está más que preparado

8 **Vuelve al camión** y quédate cerca para atraer el fuego enemigo. Ten cuidado con los guardias del otro lado del valle y recurre al tiro a la cabeza para despachar a los guardias armados.







9 **El camión empezará** a avanzar y tendrás que seguirlo hasta el final si quieres llegar al último control.



10 **Agazápate delante** del camión para eliminar a los terroristas que se esconden tras el control y, a continuación, vuélalo.

NIVEL 12 – El nivel del jefe

Un montón de malos por eliminar y una la visita sorpresa de un tanque

1 **Avanza hasta la plaza** de la ciudad. No hay guardias a la vista, de modo que puedes correr a toda leche sin preocuparte de nada y ganar tiempo.



2 **Ni se te ocurra** intentar matar a todos los soldados, sólo encárgate de los que representen una amenaza inminente. Avanza hasta el exterior de la plaza y recoge todos los chalecos antibalas y munición que necesites de las cajas. Cuando llegues a la pequeña sala situada al este de la plaza, entra y recoge los explosivos C4.



3 **Sal de la sala** y regresa a la carretera principal. Coloca un par de cargas C4 en el medio y escóndete tras el muro más cercano. Mata a todos los guardias hasta que el tanque entre en la plaza y, a continuación, prepara el detonador C4. Espera a que el tanque pase por encima de las cargas y pulsa ◎ para detonarlas.





Arma letal

MARS
Lo consigues casi al final del juego, pero se trata, sin duda alguna, del padre de las armas de disparo rápido. Te seduce para que te cargues todo lo que encuentres

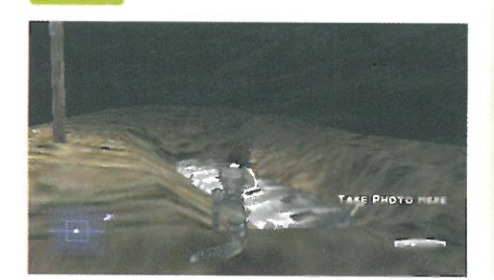
PK102
Como amiga fiel, y mejorada respecto a *SF2*, esta preciosidad es la leche en todas las áreas de combate, excepto en lo que concierne al *kung fu*, claro

SPYDER
Aunque es algo mejor que la KG34, resulta inútil en muchas situaciones de combate

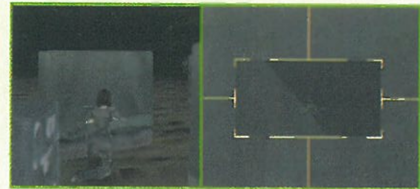
NIVEL 13 – La Australia del interior

Tendrás que echar mano del mapa si quieres ahorrarte un pateo inútil...

1 **Sigue tu radar**: podrás encontrar y recoger la Prueba fotográfica y sabotear la antena parabólica



2 **Utiliza el radar** para localizar la tienda de Weissenger y, una vez allí, escóndete tras una caja. Utiliza la AU3-DO para liquidar al tirador y a los tres guardias armados. A continuación entra en la tienda del este.



3 **Utiliza el Mapa/Radar** para conseguir los tres componentes del Antídoto y regresa a la tienda de Weissenger. Recurre a la AU3-DO para encargarte de los tres guardas del interior antes de entrar. Sigue a Elsa y mata a los cuatro guardias que rodean el helicóptero.







NIVEL 14 – St. George, Australia

¿Te apetece jugar a médicos y enfermeras?

1 **Desplázate** a la derecha hasta que llegues a lo alto de una pequeña montaña y luego avanza hasta que veas a Silvers y a su amigo delante de ti. Libéralos y también a los dos aborígenes que estaban protegiendo.



2 **Accede al mapa** para localizar a los cuatro sujetos que faltan:

1 y 2: El edificio negro en forma de L situado en el rincón sureste del nivel y el pequeño edificio blanco justo al norte de éste.

3 y 4: La cabaña blanca en forma de L situada en el rincón noroeste del nivel y el pequeño agujero para humos blanco situado justo al nordeste de éste.

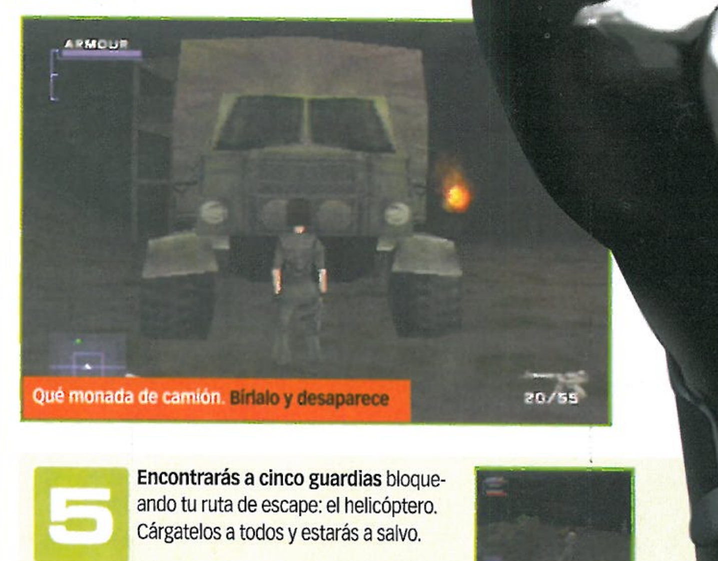


El chivato. Aquí están tus objetivos



3 **En cuanto hayas llegado** hasta los cuatro sujetos que has estado buscando necesitarás administrarles el antídoto contra el veneno.

4 **Desanda el camino** hasta el principio del nivel y encuentra el camión. En cuanto llegues, róbalo.



Qué monada de camión. Bírlalo y desaparece

5 **Encontrarás a cinco guardias** bloqueando tu ruta de escape: el helicóptero. Cárgatelos a todos y estarás a salvo.

NIVEL 15 – La sierra del paraíso

¿Paraíso? ¿A quién se le puede ocurrir utilizar una palabra así?

1 **Dirígete a la derecha** y sitúate detrás de la roca enorme. Inclínate un poco y podrás liquidar de un tiro en la cabeza a los dos francotiradores.



2 **Deslízate bajo la torre** de los tiradores situada a mano izquierda y sube por la colina que se alza a mano derecha.



3 **Detente cuando llegues** arriba y borra del mapa a los cuatro guardias situados en las colinas que te rodean. A continuación baja por el otro lado y desata al agente Demarco.





4 **Sube a la colina** siguiente y pasa por encima de dos árboles caídos: te encontrarás con un equipo de federales y milicianos la mar de raro. Déjales pasar y luego continúa avanzando por la colina. Al fondo del valle siguiente encontrarás las líneas de alto voltaje: coloca un dispositivo buscador de blancos en el pilón de la derecha.



Qué raro: ¿Qué narices pasa aquí?



Ver para creer. Algo huele a chamusquina en la sierra del paraíso

En el punto de mira

G18
Para los combates de uno contra uno resulta perfecta. Aunque quema la munición a la velocidad de la luz. Que no te cojan recargando

AU3DO
Un arma alucinante que te permite disparar a través de las paredes gracias a su mira telescópica con visión de rayos X. ¿Hace falta decir algo más?



RIFLE DE FRANCOTIRADOR
El arma marca de la casa de Gabe Logan y la escopeta definitiva para ir de «caza»

RIFLE CON VISIÓN NOCTURNA
Aunque no haya partes del juego nocturnas, resulta divertido ver en la pantalla sangre azul y verde

AUS12
Sólo puede albergar 12 balas, pero uno de sus disparos podría tumbar a Mike Tyson sin que éste tuviera tiempo de pestañear

GRANADAS DE GAS
Con todo el arsenal que tienes a tu disposición, unas granadas que no provocan ningún tipo de daño ya no son divertidas

5 **Ocúpate de la emboscada** de la milicia, continúa recto, luego gira a la izquierda y cruza otra colina hasta que encuentres a Gabe en una zona de bosque incendiada. Regresa a los pilones para quitar el dispositivo buscador de blancos y cárgate a los cuatro tíos de la NSA.



6 **Regresa al bosque quemado,** espera a los dos hombres de la milicia y luego deja atrás la ubicación de la secuencia de vídeo y sube por la colina que tienes a tu derecha.



7 **Cuando la NSA** mate a la milicia, encárgate de ellos, ve a la derecha y baja por la colina de la derecha hasta llegar a un pequeño pueblo.

8 **Deslízate** por la izquierda de los edificios hasta que te encuentres detrás de los guardias de la milicia, gira a la derecha y ve a la puerta de la derecha. Gira a la izquierda y cruza corriendo los dos edificios siguientes rodando por el suelo para esquivar los ataques.





9 **Súbete al tronco,** cruza la puerta, gira a la izquierda y sube por la colina. Cárgate a los tres tipos de la NSA que te rodearán y sigue el indicador del Complejo Oakton.



10 **Cuando llegues** a lo alto de la colina gira a la derecha, espera que termine la refriega y luego utiliza la ballesta para encargarte de los chicos de la milicia que queden, para no hacerles pupita (bueno, no mucha). Gira a la izquierda y luego corre a la derecha de la colina hasta llegar al Complejo Oakton.

NIVEL 16 – El complejo de la milicia

Atrapado en mitad de una refriega, tendrás que echarle narices si quieres escapar

1) Dobla la esquina corriendo y entra en el cobertizo. A continuación cruza de un salto las vigas y pasa entre las cajas que aguardan en la sala siguiente.

2) Descuélgate por el agujero del suelo y liquida de un tiro en la cabeza a los guardias de la NSA que encontrarás enfrente de ti y a mano derecha. Baja por la caja y dirígete a la esquina noroeste del cobertizo. Métete en el respiradero, gira primero a la derecha y luego a la izquierda y trepa por el agujero.





3) Desplázate hasta el rincón y elimina de un tiro en la cabeza a los dos guardias, habla con la Milicia y cárgate la puerta que queda a la izquierda.

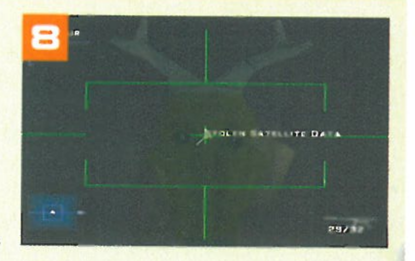
4) Corre hacia delante, luego a la derecha, a continuación a la izquierda y trepa por las pequeñas cajas que verás delante de ti hasta llegar a la caja de cargamento más grande. Corre por encima de ella y salta cuando veas la seña, luego deslízate sigilosamente tras Silvers y coloca el dispositivo buscador de blancos. Descuélgate por el saliente por el que has trepado y escóndete.

5) Corre hasta el otro extremo del almacén, sube por la rampa y cruza la puerta que verás delante de ti. Avanza por el pasillo hasta que llegues al final, baja por la rampa y luego dirígete a la izquierda para encontrar al Agente Kelly junto a los árboles.

6) Protege a Kelly de la NSA y métete en el pozo. Sigue el pasillo y agáchate cuando te veas la señal.

7) Sigue a los dos milicianos por el pasillo y ayúdales a enfrentarse a la emboscada de la



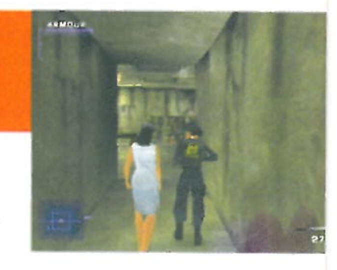


NSA. Dobla la esquina, dirígete a la puerta, cruza el patio y luego sigue el pasillo hasta que llegues a otra puerta.

8) En la sala siguiente súbete a la mesa y pulsa Ⓐ en la cabeza de alce. Cruza la puerta de la izquierda, recoge la M-79 de la caja y dirígete a la derecha doblando la esquina. Utiliza la M-79 para dar buena cuenta de los tres tiradores y deslízate hasta llegar a la parte trasera del cobertizo situado a mano izquierda. Baja por la rampa y dirígete a la derecha. Retira el colchón de la esquina y encontrarás la entrada secreta del Búnker.

NIVEL 17 – Búnker subterráneo

Es oscuro, húmedo y peligroso. Y estás más solo que la una



1 **Sigue a Dusty** y protégele mientras coloca los explosivos. Recoge el equipo situado cerca del pasadizo a mano izquierda y dos a mano derecha, luego entra en la sala siguiente y cárgate a los cuatro guardias.



2 **Avanza por el pasadizo** hasta que Dusty se largue y luego mata a los dos guardias que se te acercarán por la espalda.





3 **Recoge la M-79** de la izquierda y sigue a Dusty por el pasillo y por el puente. Baja por el sendero, sube por las escaleras y recurre a tu M-79 para achicharrar a los dos guardias que vigilan el búnker. Sigue a Dusty y encontraréis a Debbie Oakton.



4 **Sal, dirígete a la izquierda** y baja por la tubería. Gira a la derecha y baja por las escaleras. Hazte con las balas de escopeta de la derecha y con el Botiquín de primeros auxilios situado en la sala que queda a tu izquierda.

5 y 6 **Regresa** con Debbie y Dusty. Escolta a Debbye hasta el ascensor y protégela.

7 **Mantente** entre Debbie y Dusty para protegerles hasta que llegues al final del pasillo. Elimina a los dos guardias que entrarán por el pasillo y luego a los dos que entrarán por el techo. En cuanto los borres del mapa, sigue a los Oakton hacia el pasadizo secreto.

Buen samaritano. Ayuda a la mujer embarazada



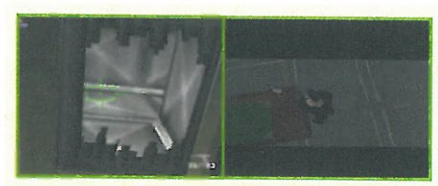
NIVEL 18 – El edificio del senado

La corrupción crece como la espuma y tu misión consiste en terminar con ella

1 **Gira dos veces** a la derecha, cárgate de un disparo en la cabeza a los guardias y luego dirígete a la izquierda hacia la sala principal. Ve a la derecha en busca de la ametralladora Mars situada en los lavabos de hombres. Dispara al respiradero y luego avanza por él hasta que llegues a una sala llena de munición KG34.



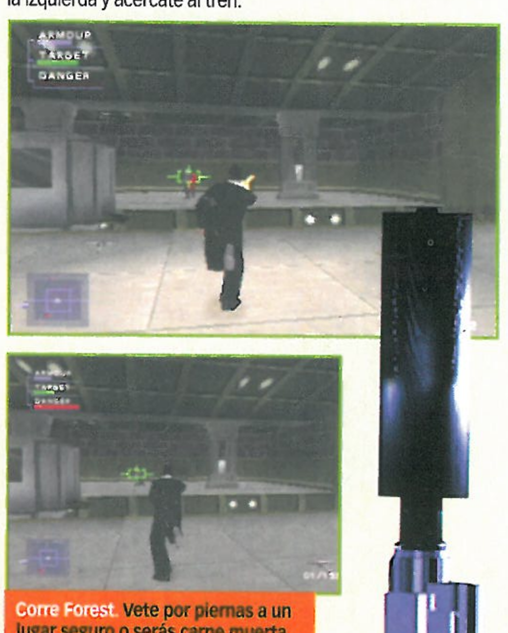
2 **Pulsa suavemente** el interruptor de control de la puerta. Sal, gira a la derecha y luego a la izquierda para entrar en la antesala. Utiliza las columnas para cubrirte y abate a los guardias.



3 **Regresa a la sala principal,** luego métete en los lavabos de mujeres y encontrarás a dos guardias armados. Dispara al respiradero situado encima del lavabo trepa por él y te conducirá a la oficina de Hadden, donde podrás examinar la foto del escritorio.

4 **Aparecerá** un guardia en el escritorio y luego dos más por la puerta. Utiliza el escritorio para cubrirte y luego la puerta con el mismo objetivo. Gira dos veces a la izquierda y entra en el ascensor que conduce al metro.

5 **Aunque no consigas** matar a todos los guardias intenta fulminar a los que puedas, luego cruza las vías justo en el momento en que no pasen trenes. A continuación gira a la izquierda y acércate al tren.



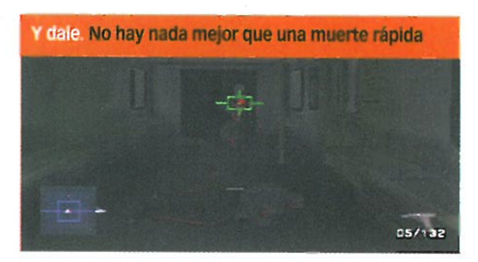
Corre Forest. Vete por piernas a un lugar seguro o serás carne muerta (y muy picada, te lo aseguramos)



NIVEL 19 – El nivel del jefe

El nivel del trenecito chucuchú: qué bonita manera de terminar

1 **Cruza los dos primeros** vagones, sin perder de vista a los guardias que irán entrando por las ventanas, hasta que encuentres a dos guardias escondidos tras un asiento de tren. Cárgatelos con un tiro en la cabeza y luego métete en su vagón antes de que la granada explote.



Y dale. No hay nada mejor que una muerte rápida

2 **Detente** cuando oigas las voces de los guardias y recurre al tiro en la cabeza para borrarlos del mapa antes de que se les ocurra liquidar al rehén.



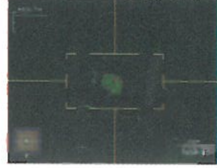
3 **Avanza por el tren** y mata a los guarda-espaldas de Aramov con un tiro en la cabeza. Busca otro rehén y libérala recurriendo a las tácticas anteriores.



4 **Sigue avanzando** por el tren para rescatar al último rehén. Recoge el chaleco antibalas que encontrarás en el vagón siguiente y luego continúa recorriendo el tren hasta que el techo explote. Entonces rueda por el suelo hasta llegar debajo de los dos guardias y, en cuanto hayan salido por los aires, recoge la AU3-DO y continúa hasta que veas el origen de las explosiones: un guardia con una M-79. Cárgatelo con un tiro a la cabeza desde una distancia prudencial y luego sigue avanzando hasta la parte delantera del tren.

5 **Recoge los explosivos** y vuela la puerta del conductor (asegúrate de que te alejas todo lo posible de la explosión). Regresa al vagón principal, sube por el nuevo agujero del techo y ve a la parte delantera del tren. Utiliza el zoom (L1) con la AU3-DO para barrer el tejado y cárgarte a Mara de un disparo en la cabeza.







Felicidades, acabas de terminar *SF3*. Pero espera un momento, ¿qué es eso? Esto no ha terminado todavía...

¡Suscríbete!

A PLAYSTATION MAGAZINE
Y ADEMÁS, PARTICIPA EN EL SORTEO DE..

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PlayStation Magazine

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 50 € / 8.319 ptas. (lo cual supone un ahorro de más de 5.000 ptas.) y participar en la promoción vigente. (Europa: 81'15 € /13.502 ptas. Resto del mundo: 107,60 € /17.903 ptas.).

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.°: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.° de cuenta o libreta)

Nombre del titular:
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que les sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de ...... de 200...

(Población) (Fecha) (Mes)

Recorta por aquí

20 exclusivas mochilas PS one™ que no encontrarás a la venta en ningún comercio. Ya lo sabes, si quieres que tu espalda se convierta en centro de atención de todas las miradas ¡SUSCRÍBETE!



Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



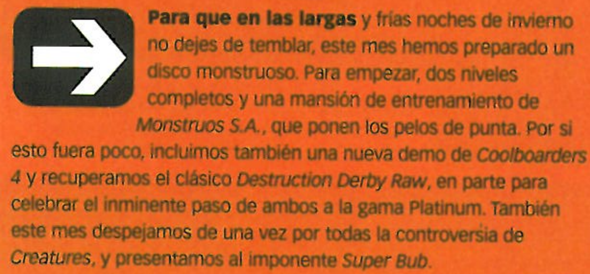
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE **PlayStation** Magazine

ESPACIO CD

DEMOS · VIDEOS · RETOS · FAMA





Para que en las largas y frías noches de invierno no dejes de temblar, este mes hemos preparado un disco monstruoso. Para empezar, dos niveles completos y una mansión de entrenamiento de *Monstruos S.A.*, que ponen los pelos de punta. Por si esto fuera poco, incluimos también una nueva demo de *Coolboarders 4* y recuperamos el clásico *Destruction Derby Raw*, en parte para celebrar el inminente paso de ambos a la gama Platinum. También este mes despejamos de una vez por todas la controversia de *Creatures*, y presentamos al imponente *Super Bub*.

PARA UTILIZAR EL DISCO 81

Carga el CD y desplázate por la selección de juegos utilizando ← y →. Pulsa ⊗ para seleccionar la demo que quieres. Al final de algunas de las demos deberás reiniciar tu consola.

¿Problemas con tu CD? Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 al teléfono 93 392 95 95, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es
NOTA: Éste no es un servicio de trucos.



Monstruos S.A. La isla de los sustos

¡PRUÉBALO! Un juego para reír a mandíbula batiente basado en una película que batirá récords. **Gira la página ya mismo.**





GIRA LA PÁGINA Y ENTÉRATE DE LO QUE ES UNA DEMO DE VERDAD

Monstruos, S.A. • Destruction Derby Raw • Rayman • Coolboarders 4 • Rollcage • Vib Ribbon • Creatures • Super Bub





Asusta. Abre las fauces tanto como puedas y ruge como un león. ¡Seguro que los Nerves se hacen caquita!



Lengüetazo. Saca la lengua, sacude tus amígdalas y dales una excusa para chillar a grito pelado.



Menéate. Si quieres confundirlos, mueve el esqueleto como un rey de la pista de baile. ¡Funciona!

¡PRUÉBALO! **«Intenta, si te atreves, no engancharte a una de las demos más adictivas que hemos ofrecido jamás»**

Monstruos S.A. Isla de los sustos

DATOS **GÉNERO:** Plataformas/Aventura **DISPONIBLE DESDE:** Febrero **DISTRIBUIDOR:** Sony **PUNTUACIÓN:** *PSMag62*, 8/10

TEMPLA LOS NERVIOS

El mes pasado, Monstruos S.A. irrumpió en la oficina, y nos sorprendió por su hilarante sentido del humor, por la magnificencia de sus gráficos y por su fantástica jugabilidad. Ahora tú también puedes probar una pizca de semejante monstruosidad gracias a nuestra demo.

Llega un poco tarde, pero la espera ha merecido la pena. Se trata de una de las mejores demos de la dilatada historia de nuestra revista, ya que contiene una misión de entrenamiento y dos niveles completos del juego. Diversión para un buen rato, y un aperitivo ideal para hacerse una idea de lo que depara la aventura completa.

Elige a Mike o a Sully, las dos estrellas del juego, dedícate a espantar a los Nerves (los mocosos robóticos que pululan por la isla de los sustos), y localiza las Fichas Monstruosas plateadas. La primera tarea es una perita en dulce: tienes que caminar hacia ellos y, en cuanto hayas recogido la cantidad idónea de Sustancia Primordial, pulsa ◎ y siembra el pánico. Sigue las pistas impresionadas en pantalla y en menos que canta un gallo te temerán más que a un concierto de Tamara.

Cuando le hayas pillado el tranquillo, atrévete con nuestro desafío. Hay un montón de ítems a tu disposición, pero deberás pulir la técnica al máximo. ●



CONTROLES

⊗	Salto
⊡	Ataque
◎	Susto
Cruceta	Movimiento
⊗ + ⊡	Salto de ataque



¡Allá voy! En los niveles de la demo ya están desbloqueados todos los reforzadores (tales como el trampolín), de modo que no tienes excusas para no conseguir todas las medallas.


Aguijón de cola. ¡Cuidado con las bestezuelas! A algunas basta con darles un toque, pero para acabar con otras hay que atacar desde el aire.

No me gusta tu pose. Ante la proximidad de un Nerve, Sully hincha los pectorales y ruge como un poseso. ¡Eso sí que es método Stanivlaski, y no lo de Robert de Niro!



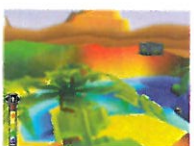
TRUQUILLOS

NO ES EL JUEGO MÁS DIFÍCIL DE LA HISTORIA PERO, POR SI ACASO, AQUÍ TIENES UNOS CUANTOS TRUCOS



SACO DE NERVIOS

Esto es un Nerve. Tu objetivo en el juego no es otro que asustarlos. Pero no puedes ir a espantarlos de buenas a primeras. Antes tienes que recoger la cantidad necesaria de Sustancia Primordial. Cuando tu Asustómetro (a un lado de la pantalla) llegue al color pertinente, ya puedes empezar la pantomima.



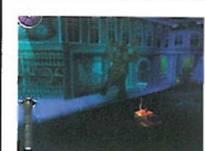
MIRA ANTES DE SALTAR

Si mantienes pulsados L2 y R2, activarás el modo de vista en primera persona que resulta muy útil cuando no puedes ver hacia dónde debes saltar. Además, si pulsas rápidamente estos dos botones, la cámara se coloca automáticamente detrás de tu monstruo. Útil, sí señor.



FICHAS MONSTRUOSAS

En el juego completo, debes recogerlas para ganar las medallas de plata imprescindibles de cada nivel. Pueden estar en cualquier parte, así que abre bien los ojos (o el ojo) y no dejes piedra por remover. En la demo, los trampolines ya están a tu disposición, así que podrás llegar a cualquier recoveco.

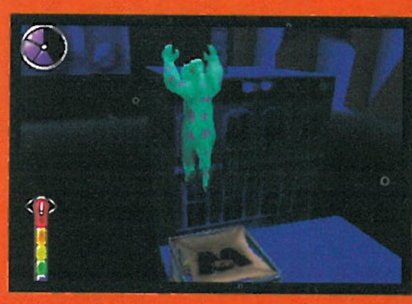


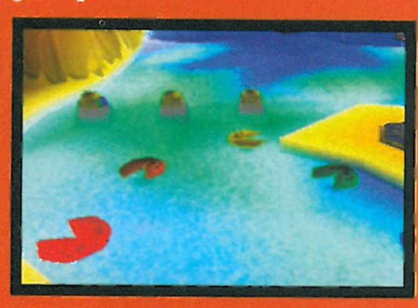
AL ATAQUE

Tanto Mike como Sully pueden atacar de diversas formas a los malos. El ataque básico y estático se consigue pulsando ◎. Si pulsas en movimiento, Sully castigará con su cola y Mike se enrollará como una pelota. Por último, pulsa ⊗ para saltar y, a continuación, ◎ para ejecutar ataques aéreos.

Algunas estrategias...

El miedo nunca tuvo mejor pinta





1. CAMPOS DE ENTRENAMIENTO URBANOS

Este nivel abarca dos zonas distintas: las calles y los tejados. Para acceder a los tejados (por la librería), debes asustar a algunos Nerves. Cuidado con los coches por radiocontrol. Para deshacerte de ellos, primero debes destruir la caja de control.

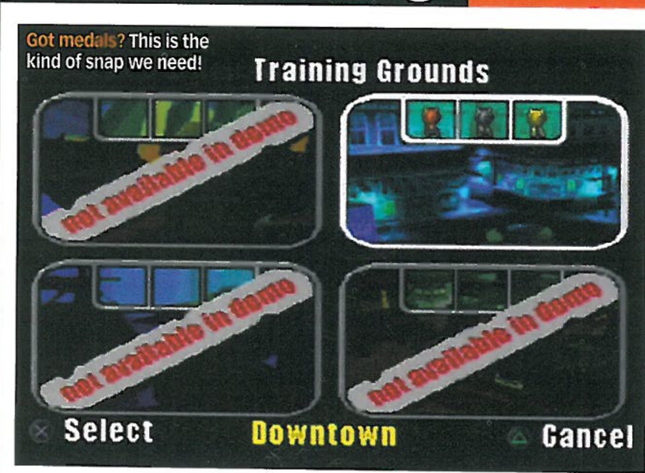
2. CAMPOS DE ENTRENAMIENTO DESÉRTICOS

El nivel incluido en la demo es el Oasis. Ofrece un par de puzzles que no están nada mal. El primero se juega a partir de una plataforma que hay al lado de la orilla, nada más entrar al nivel. Salta sobre el botón que hay al lado y sigue la secuencia para acceder a los Nerves.



EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio



EL RETO

La primera parte es fácil: demuéstranos que has conseguido medallas de bronce y plata en ambos niveles de la demo (sin incluir el nivel de Orientación). A continuación, dibuja a tu propio monstruo para que sea el más horripilante del planeta.

LA PRUEBA

Toma dos fotografías de la pantalla que aparece cuando accedes a los Campos de Entrenamiento Urbano y Desértico en la que los galardones luzcan de forma visible. Además, envíanos tu dibujo a todo color.

EL PREMIO

Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMag DE LOS RÉCORDS* y, además, conseguirás una fantástica mochila oficial PSone.





Al agua. Si te ves envuelto en un choque violento y acto seguido tomas mal una curva, acabarás comiéndote el salpicadero con patatas.



¡Venganza! Colócate detrás de tus rivales y, uno por uno, embístelos con fuerza hasta que purguen todos sus atrevimientos.



¡Jerónimo! O si no, mete marcha atrás, revoluciona el motor, y provoca una carnicería entre tus perseguidores.

¡PRUÉBALO! «Más chatarra retorcida que en un capítulo de *El Equipo A*»

Destruction Derby Raw

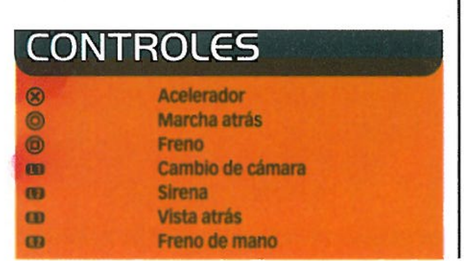
DATOS **GÉNERO:** Arcade **DISPONIBLE DESDE:** Agosto 2000 **DISTRIBUIDOR:** Sony **PUNTUACIÓN:** *PSMag44*, 8/10

¡SI CONDUCIR TE DABA MIEDO...



El manejo es una pesadilla, el comportamiento de los vehículos, irreal a más no poder, y los rivales conducen como dioses del motor. ¡Y a pesar de todo es una pasada de juego! Por si nunca lo has probado, *Destruction Derby Raw* es un juego de conducción diferente. En el modo principal de destrucción, para poder avanzar debes ganar carreras. Para acceder a los nuevos circuitos tendrás que convertir los vehículos de tus rivales en auténtica chatarra para desguace.

Y eso no es todo. Hay una barra de daño específico que quiere decir que, en última instancia, tu coche acabará destrozado, de modo que asegúrate de que los contrarios quedan peor que tú tras colisionar contra ellos. En otras palabras, no es un simple festival de accidentes sin sentido, sino un juego envolvente que te mantendrá pegado a la pantalla durante horas. Esta demo con tres niveles te permite hacerte una idea bastante acertada de lo que te espera en la versión completa. No falta de nada: circuitos ovales, saltos, atajos secretos, y choques de auténtica pesadilla. Prepárate para gozar de uno de los juegos de carreras más originales y adictivos de la historia. ●



CONTROLES

✕	Acelerador
○	Marcha atrás
□	Freno
L1	Cambio de cámara
L2	Sirena
R1	Vista atrás
R2	Freno de mano





Patinaje. El juego emplea un control muy sencillo, que te permite virar y trabar el vehículo siempre que quieras, y sin salirte de la carretera. Es superdivertido.

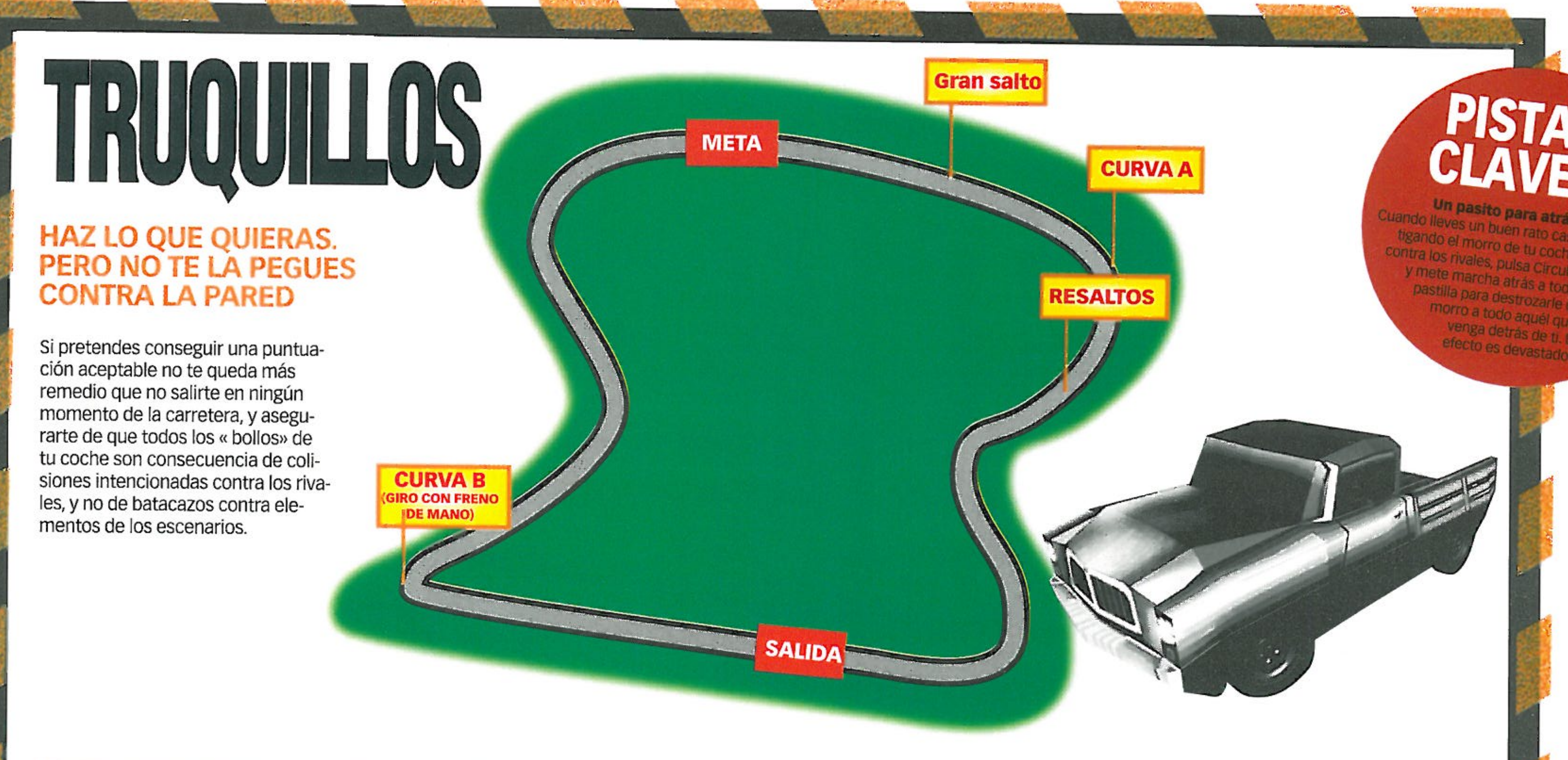


De trompo en trompo. Si prescindes por completo del freno de mano, te pegarás la mitad del recorrido estampándote contra las protecciones.

TRUQUILLOS

HAZ LO QUE QUIERAS. PERO NO TE LA PEGUES CONTRA LA PARED

Si pretendes conseguir una puntuación aceptable no te queda más remedio que no salirte en ningún momento de la carretera, y asegurarte de que todos los « bollos» de tu coche son consecuencia de colisiones intencionadas contra los rivales, y no de batacazos contra elementos de los escenarios.



PISTA CLAVE

Un pasito para atrás
Cuando lleves un buén rato castigando el morro de tu coche contra los rivales, pulsa Círculo y mete marcha atrás a toda pastilla para destrozarle el morro a todo aquél que venga detrás de ti. El efecto es devastador.



No te pases. Salte un poco de la pista y muy pronto serás historia. Esa barrera puede que te salve el pellejo..



RESALTOS
Un accidente en este tamo de resaltos puede resultar peligroso, ya que cualquier montículo puede enviarte contra las protecciones. Empuja a los rivales contra la pared y oblígales a estrellarse contra algo contundente.



GRAN SALTO
Realiza la aproximación desde el medio de la rampa y gira a tope hacia la izquierda justo antes del salto. De este modo, el morro de tu coche se desviará y aterrizarás justo en medio de la calzada. Ahora recupera el control y dale gas.



CURVA A
Encara a toda pastilla y deja que sea la subida la que desacelere el vehículo. No hace falta que frenes, pues corres el riesgo de pararte. Simplemente, suelta un poco el pie del acelerador.



CURVA B
Un giro muy cerrado y peligroso al que deberías hacer frente mediante el freno de mano. Procura mantener el temple, no frenes y pulsa ◎ para derrapar. Impactarás contra el muro más alejado con el lateral derecho, pero los daños no serán excesivos.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio



No vamos bien. Si rompes una valla, tanto tú como el contrario acabaréis en el desguace.

EL RETO
Consigue tantos puntos como puedas en el nivel Axehead con cualquier coche. Recuerda que la demo se acaba justo cuando ejecutas el gran salto, antes de iniciar la última vuelta.

LA PRUEBA
Una foto de la pantalla bastará. Tampoco estaría mal que lo grabaras en vídeo.

EL PREMIO
Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMag DE LOS RÉCORDS* y, además, conseguirás una fantástica mochila oficial de PSone.

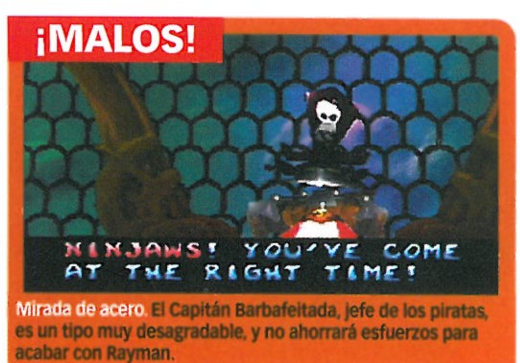


¡BUENOS!



Sin brazos. Pero no inofensivo. Rayman, nuestro héroe, puede atacar desde lejos gracias a sus bolas de energía.

¡MALOS!



Mirada de acero. El Capitán Barbafeitada, jefe de los piratas, es un tipo muy desagradable, y no ahorrará esfuerzos para acabar con Rayman.

¡TONTOS!



Marionetas. Las hordas del pirata Barbafeitada siguen sus órdenes al pie de la letra, sin importar las consecuencias. ¡Qué tontos!

¡PRUÉBALO! **«El bicho sin extremidades vuelve a la carga con más fuerza que nunca»**

Rayman 2

DATOS **GÉNERO** Plataformas **DISPONIBLE DESDE** Septiembre 2000 **DISTRIBUIDOR** Ubi Soft **PUNTUACIÓN** *PSMag45*, 8/10

ÁBRETE DE OREJAS



El bicho de las orejas propulsoras volvió a la carga con una sorprendente regresión a la época de los piratas. A pesar de un sistema de control algo descabellado, *Rayman 2 The Great Escape* nos brindó acción plataformera de primera calidad. Así pues, hemos pensado que no estaría de más rememorar esa aventura.

La demo de este mes te permite meterte en el escaso pellejo de Rayman mientras sufre el acoso persecutorio de uno de los navíos del malvado capitán Barbafeitada, en un idílico entorno plagado de pantanos tropicales. Los desafíos no son pocos: plataformas inestables, piratas sanguinarios, explosivos flotantes... Menos mal que Rayman tampoco se queda manco a la hora de despachar a los malos: pulsa ⊗ dos veces, sus orejas girarán como si de un helicóptero se tratara, y nuestro héroe flotará en el aire. También sabe lanzar bolas de fuego, imprescindibles para deshacerse de las dichosas bombas teledirigidas. Así pues, carga el disco, asalta nuestro reto y consigue tu premio. ●







Explosivo. Si disparas a las bombas flotantes de Barbafeitada demasiado tarde, te explotarán en la cara, acabando así con buena parte de la energía de tu barra. Será mejor que las liquides desde lejos.

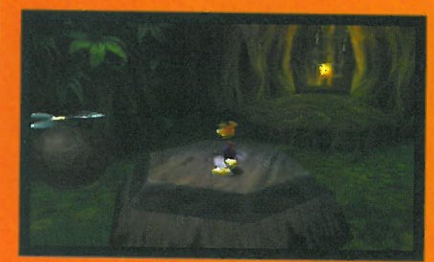




Denso follaje. Mantén los ojos bien abiertos, ya que la maleza oculta el camino en muchas ocasiones. Además, ¿cómo se supone que sube Rayman las escaleras, si no tiene piernas?

Algunas estrategias...

¡Ojito con estas zonas problemáticas!



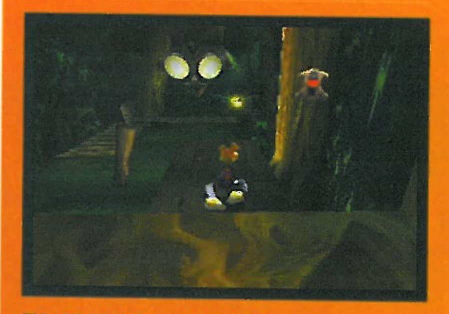
FLOTANDO VOY

Las plataformas flotantes circulares son geniales. Además, te permiten afrontar con garantías los posibles ataques cuando vuelas propulsado por tus orejas. Cuando aparezca algo amenazador, como una bomba flotante, o un fantasma, recuerda que puedes apuntar con R2. Mantenlo pulsado, no dejes de disparar, y superarás el mal trago en un periquete.



DISPAROS EN LA NOCHE

No hay nada tan frustrante como llegar a final de nivel, saltar desde el último tramo del puente, hacia tierra firme, y acabar ahogado en el río por culpa de la bala del último secuaz, que acierta justo en mitad del salto. Tómatelo con calma: párate al final del puente y despacha, desde lejos, al desalmado.



EL INTERRUPTOR

Al principio del tramo del puente, descubrirás que la distancia que separa la plataforma superior de la primera pasarela desvencijada es demasiado grande como para salvarla de un salto. No obstante, si alzas la vista hacia tu derecha, verás un interruptor. Dispara y caerá otra extensión del puente que te permitirá acercarte un poco más antes de saltar.



A-LUM-CINANTE

Esas cositas doradas que brillan y que se hallan por doquier son los Lums Dorados. En la versión completa, uno de tus objetivos es recogerlos, pero en la demo no sirven para mucho, únicamente para que te hagas una idea de lo que te espera si te compras el juego. Sin embargo, los Lums rojos son diferentes, y sirven para recuperar energías.

TRUQUILLOS

PUEDES PATEAR TRASEROS, ESCALAR MUROS, VOLAR CON LAS OREJAS... ¿Y DIGERIR UNA EMPANADA?



ABRE LOS OJOS

Cuando te enfrentes a un enemigo, mantén pulsado R2 y mira a izquierda y derecha. De este modo no perderás de vista al contrario al tiempo que esquivas sus ataques. Estos piratas de medio pelo no son nada del otro mundo, pero tienen buena puntería. Si intentas saltar hacia ellos, seguro que te cazan al vuelo.



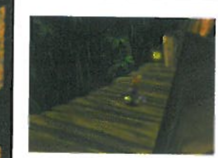
PISTA CLAVE

Salta antes de mirar: si te enfrentas a un gran salto, no te pongas directamente a flotar con las orejas. Llegarás más lejos si las haces girar justo cuando Rayman alcance el punto más álgido de su salto.



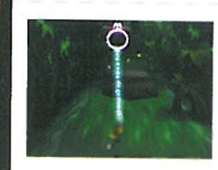
LA BOMBA

A veces el navío de guerra te pisa los talones. Templa los nervios y pulsa R2 para apuntar. A continuación, lanza una ráfaga de disparos y explosiona las bombas.



PUENTES DESVENCIJADOS

Cuando cruces un puente a la carrera recuerda que no siempre son muy estables. El traqueteo es considerable, si bien tardan bastante en hundirse. Si notas que se viene abajo, salta, pon en marcha el helicóptero de tus orejas, y flota hasta la siguiente plataforma.



PASAR POR EL ARO

¿Qué pasa aquí? Este abismo es demasiado grande como para salvarlo de un salto. Tranqui: mira hacia arriba y verás un aro azul resplandeciente. Apunta (Rayman lo hará de forma automática cuando lo coloques en la posición adecuada), dispara y activarás una especie de liana cósmica para que imites a Tarzán.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio



Jefe final. ¡Entra en la cueva y completa la demo!

EL RETO

De lo que se trata es de superar el nivel lo más rápido que te lo permitan tus no-patas. Pasa de recoger anda, limítate a ir de principio a fin a toda pastilla. El Rayman más rápido gana.

LA PRUEBA

Conecta tu PlayStation al vídeo y graba toda la carrera. Envíanos la cinta y ¡a ver si hay suerte!

EL PREMIO

Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMag DE LOS RÉCORDS* y, además, conseguirás una fantástica mochila oficial de PSone.



¡PREPARADOS!



Segundos fuera. Cuidado en la salida, ya que el resto de participantes intentarán aguarte la fiesta con todo tipo de empujones y puñetazos.

¡LISTOS!



Vamos, tronco. Para nuestro reto lo de menos es la velocidad, así que tómate tu tiempo para ejecutar piruetas en obstáculos tales como los árboles caídos.

¡YA!



Toma nieve. Un paraje nevado en el que puedes hacer el loco a tu antojo e hincharte de puntos. ¡Esto es el paraíso!

¡PRUÉBALO! **«Una nueva demo del simulador de snowboard más auténtico de todos los tiempos»**

Cool boarders 4

DATOS **GÉNERO**: Snowboard **DISPONIBLE DESDE**: Febrero 2000 **DISTRIBUIDOR**: Sony **PUNTUACIÓN**: *PSMag38*, 7/10

FRÍO COMO EL HIELO

¿Estás cansado de destrozar las perneras del pantalón al deslizarte por la acera helada de tu calle, a bordo de la bandeja del horno de tu cocina? Si es así, apoltrónate en el sofá, y disfruta de las lomas nevadas de Vermont, Canadá, con una tabla de auténtico profesional. Hemos rescatado esta demo inédita del baúl de los recuerdos de Sony para celebrar el lanzamiento de *CB4* en la gama Platinum. ¡La adrenalina nunca estuvo tan barata!

Nuestro reto es sencillo: suma tantos puntos como puedas en un solo descenso. Puedes ejecutar montones de combos y piruetas pero, si es la primera vez, que te enfrentas a un juego de *Cool Boarders*, primero deberías practicar un poco. Imagina que es una especie de *Tony Hawk's* sobre nieve, y así te resultará más fácil. Y tranquilo, que no vas a mojarte los pantalones.

CONTROLES

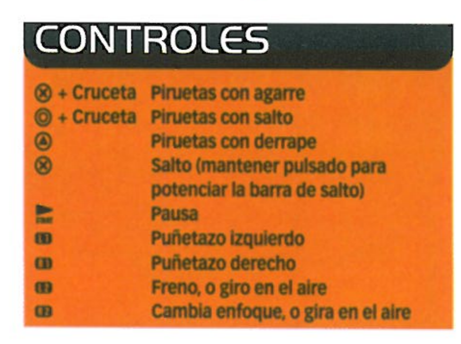
⊗ + Cruceta	Piruetas con agarre
◎ + Cruceta	Piruetas con salto
△	Piruetas con derrape
⊗	Salto (mantener pulsado para potenciar la barra de salto)
START	Pausa
L1	Puñetazo izquierdo
R1	Puñetazo derecho
L2	Freno, o giro en el aire
R2	Cambia enfoque, o gira en el aire





Aterrizajes forzados. Si quieres hacer grandes cosas debes saltar muy alto. De lo contrario, corres el riesgo de desnucarte.

Tablas de miedo. Para conseguir una buena puntuación, debes combinar una serie de piruetas que agraden a la concurrencia. Para ello, tu habilidad digital con la cruceta es imprescindible. No obstante, acto seguido encontrarás una lista con todas las piruetas.







TRUQUILLOS

SI LAS PISTAS NO SON MÁS QUE UN ROSARIO DE CAÍDAS, TAL VEZ NECESITAS AYUDA PARA NO BESAR LA FRÍA NIEVE

LA BASE

Antes de aventurarte con enrevesadas piruetas, debes aprender a saltar con garantías. Mantén pulsado ⊗ y la barra de energía que aparecen en la parte inferior derecha empezará a llenarse. Suelta ⊗ cuando esté a tope y saltarás por los aires. Pruébalo cuando saltes desde una cornisa elevada, ya que así dispones de más tiempo para tus piruetas.

DOBLES Y TRIPLES

Una vez domines los movimientos básicos (en la columna de al lado tienes una lista), puedes multiplicar tu marcador mediante dobles y triples. Hay que elevarse todo lo posible, preferiblemente desde el borde de un precipicio. A continuación, martillea los botones como un poseso, y ejecuta la misma pirueta dos o tres veces.

CODOS AFILADOS

Si los rivales no se amedrentan, dales a probar un poco de juego sucio y empújalos cuando pasen por tu lado. Para ello, pulsa R1 o L1 cuando estén cerca y los derribarás sobre la nieve. Las carcajadas posteriores corren de tu cuenta.

EFECTO EN CADENA

Puedes llevar a cabo decenas de piruetas diferentes, y si eres capaz de concatenarlas, te convertirás en el rey de las pistas. También en este caso debes saltar muy alto, pero si haces gala de una habilidad digital prodigiosa al introducir los combos, el esfuerzo merecerá la pena. Pulsa R2 y L2 para girar en plena pirueta y el marcador se volverá loco.



Algunas estrategias...

Un rápido repaso a todas las piruetas del juego

Aficionado. Empieza con una pirueta sencilla, como un Indy.

Dale un giro. Pulsa R1 para girar sobre ti mismo y aumentar el marcador.

AGARRES BÁSICOS

Agarre de cola: ↓ + ⊗
Sad air: ↑ + ⊗
Indy: ← + ⊗
Backside: → + ⊗
Mute grab: ↖ + ⊗
Melancholy: ↗ + ⊗
Stalefish: ↙ + ⊗
Lien air: ↘ + ⊗

AGARRES AVANZADOS

Tailshift: ↓ + ⊗ (mantener) + ⊡
Stiffy: ↑ + ⊗ (mantener) + ⊡
Indy nosebone: ← + ⊗ (mantener) + ⊡
Method: → + ⊗ (mantener) + ⊡
Japan air: ↖ + ⊗ (mantener) + ⊡
Method melon: ↗ + ⊗ (mantener) + ⊡
Stalefish tweak: ↙ + ⊗(mantener) + ⊡
Crossbone: ↘ + ⊗ (mantener) + ⊡

VOLTERETAS

Backside shifty: ← + ◎
Frontside shifty: → + ◎
Hacia atrás: ↑ + ◎
Hacia delante: ↓ + ◎

DERRAPES

De morro: ↑ + △
Sobre riel: △





Experto. Afina tu habilidad para batir a Nellis.

LA CLAVE **REINICIO:** Si no te conformas con tu puntuación al final del descenso, pulsa START para activar la pausa y selecciona Reinicio. Así no tendrás que volver a cargar la demo.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio



Campeón helado. ¿Serás capaz de batir nuestra marca de 7.350?

EL RETO

Hemos decidido que ganar la carrera no es tan importante como demostrar tu maestría con las piruetas sobre las nevadas lomas, de modo que el ganador de nuestro reto será el que logre el marcador de piruetas más abultado.

LA PRUEBA

Envía una foto en la que se vea claramente tu puntuación total. También puedes grabar en vídeo tu mejor descenso y enviárnoslo.

EL PREMIO

Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMag DE LOS RÉCORDS* y, además, conseguirás una fantástica mochila oficial de PSone.



¡PRUÉBALO! **«¿Te subes por las paredes con tanto juego mediocre? Prueba *Rollcage:* también subirás pero de forma diferente»**

Rollcage

DATOS **GÉNERO:** Carreras futuristas **DISPONIBLE DESDE:** Marzo 1999 **DISTRIBUIDOR** Psygnosis **PUNTUACIÓN:**

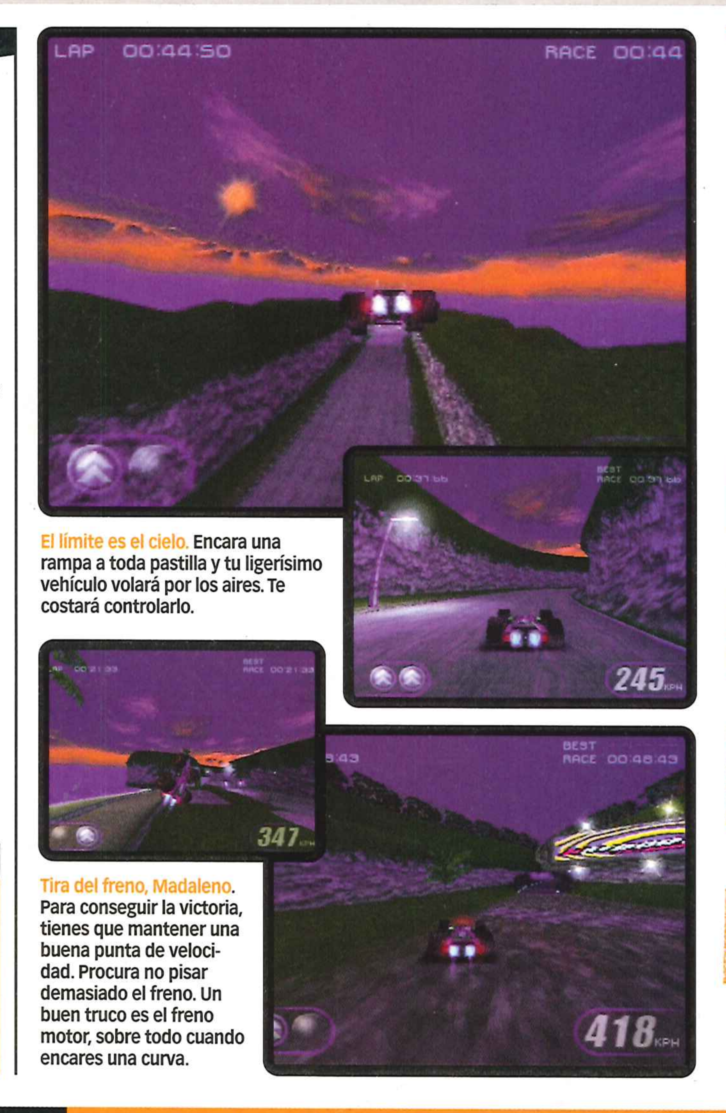
DEPORTES VERTICALES

¿Por qué circular por la carretera cuando puedes conducir por las paredes? A esta disyuntiva nos enfrentó *Rollcage* hace ya bastantes meses. Y cuando recuperamos la demo original descubrimos que era tan divertida, que debíamos incluirla de nuevo en este número para darle una segunda oportunidad. *Rollcage* es uno de los juegos de carreras más rápidos de la historia, casi tanto como la saga *Wipeout*.

Quizá su aspecto no sea tan esmerado, pero a jugabilidad no le gana nadie. Si estás en un túnel, puedes subirte por las paredes y correr por el techo, adelantando a los rivales de un modo sorprendente. Evidentemente, tu energía debe estar a tope, ya que de lo contrario la gravedad hará de las suyas y acabarás estampándote contra el suelo.
La demo es un simple ataque al crono. Sin embargo, lo que te pedimos en nuestro reto es algo diferente. Tendrás que poner toda la carne en el asador si quieres saborear las mieles del triunfo.

CONTROLES

⊗	Acelerar
◎	Frenar
◻	Autocorregir
△	Marcha atrás
R1/L1	Armas
R2/L2	Cámara



El límite es el cielo. Encara una rampa a toda pastilla y tu ligerísimo vehículo volará por los aires. Te costará controlarlo.

Tira del freno, Madaleno. Para conseguir la victoria, tienes que mantener una buena punta de velocidad. Procura no pisar demasiado el freno. Un buen truco es el freno motor, sobre todo cuando encares una curva.

TRUQUILLOS

AQUÍ SÍ HAY PLAYA



CIRCUITO INFERIOR

Más o menos a la mitad del circuito hay un tramo al descubierto en el que verás dos edificios a la izquierda de la carretera. Si pasas entre estos dos edificios, recogerás un ítem acelerador y acabarás en la playa. Si circulas por la arena, que apenas si presenta curvas complicadas, alcanzarás una velocidad considerable. Procura no virar en exceso, ya que la superficie es bastante resbaladiza. A medida que avances verás más aceleradores: recógelos y sabrás lo que es la velocidad de la luz. Cuidado en la salida: al final, la carretera es como una pista de hielo. Aprovéchala.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio



Dichoso túnel. Sal por la carretera, y no por la pared.

EL RETO

Tal y como describimos en la sección Truquillos, queremos que recorras el circuito de principio a fin, pero pasando por la playa. ¡El mejor tiempo será el ganador, así que ya podéis ir practicando.

LA PRUEBA

Conecta la PlayStation a tu vídeo y graba toda la carrera.

EL PREMIO

Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMag DE LOS RÉCORDS* y, además, conseguirás una fantástica mochila oficial de PSone.

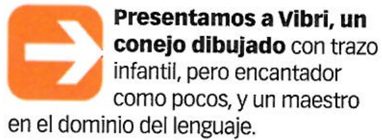


¡PRUÉBALO! **«Debes saber que es un juego extraño pero adictivo»**

Vib Ribbon

DATOS **GÉNERO:** Puzzle **DISPONIBLE DESDE:** Agosto 2000 **DISTRIBUIDOR:** Infogrames **PUNTUACIÓN:** *PSMag44*, 7/10

CONEJO RÍTMICO



Presentamos a Vibri, un conejo dibujado con trazo infantil, pero encantador como pocos, y un maestro en el dominio del lenguaje.

Pero eso es lo de menos, ya que nuestra labor consiste en juzgar su habilidad para cruzar parajes formados a partir de líneas y música.

Si nunca has oído hablar de *Vib Ribbon*, debes saber que es un juego extraño pero adictivo, y muy sencillo: tienes que guiar a Vibri por un paraje ondulante, al tiempo que sorteas todo tipo de obstáculos. Lo mejor de todo es que el escenario se crea a partir de la música que fluye desde el CD. En el juego completo, puedes utilizar la música que quieras.

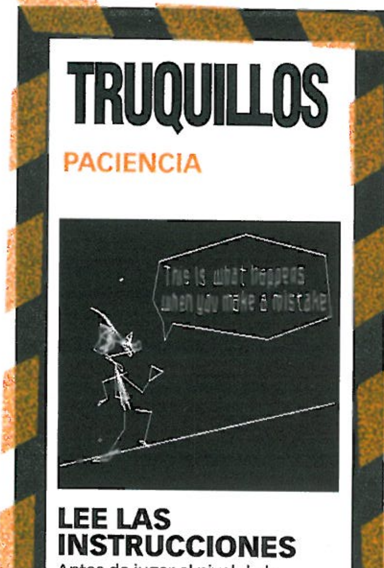
La demo ofrece un único nivel, pero no te pierdas la intro: es muy divertida, y ofrece pistas suculentas.

CONTROLES

↓	Esquiva picos/depresiones
L1/L2	Escala bloques
R1/R2	Afronta curvas
⊗	Salta sobre pequeños pinchos

TRUQUILLOS

PACIENCIA



LEE LAS INSTRUCCIONES

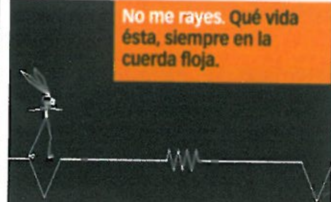
Antes de jugar al nivel de la demo, no estaría de más que vieras la intro. El propio Vibri te explicará con pelos y señales lo que debes hacer. Es una gran ayuda, ya que así sabrás para qué sirve cada botón: resulta mucho más fácil recordar los controles si es lo primero que has visto en pantalla.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio

EL RETO

Dibuja un retrato al más puro estilo *Vib Ribbon* con el careto que imagines que debe tener tu redactor favorito de esta revista. El dibujo más auténtico/horripilante/divertido se llevará el gato al agua.



No me rayes. Qué vida ésta, siempre en la cuerda floja.

LA PRUEBA

Primero queremos que demuestres que has probado el juego, así que hazte una foto delante de la tele con el juego en pantalla. Y a continuación, a dibujar...

EL PREMIO

Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMag DE LOS RÉCORDS* y, además, conseguirás una fantástica mochila oficial de PSone.

¡PRUÉBALO! **«Nunca un juego había levantado tanta polémica»**

Creatures

DATOS **GÉNERO:** Criadero de monstruos **DISPONIBLE:** Sí **DISTRIBUIDOR:** N/D **PUNTUACIÓN:** N/D

TÚ DECIDES



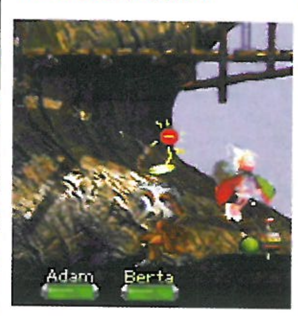
Desde luego, *Creatures* se llevó un buen rapapolvo en las críticas de revistas de todo el mundo (consiguió un 1/10 en un caso). De hecho, el juego no ha llegado a distribuirse por estos lares, de modo que, como muestra de buena voluntad y esmerada predisposición para satisfacer a todos y cada uno de nuestros bienamados lectores, hemos decidido incluir esta demo del juego para que todo el mundo pueda decidir por su cuenta si *Creatures* es una encantadora experiencia a lo *Tamagotchi* o si bien es un producto infumable como pocos. La extensa demo te enseña a cuidar de los Norns que pueblan el juego (se trata de alimentarlos, conseguir que sean felices, y ayudarlos a hacerse Norns de provecho) a partir de un pequeño personaje llamado Scrubby.

CONTROLES

⊗	Recompensa
△	Recoge/suelta objetos
○	Castigo
SELECT	Cambia de Norm
R1	Órdenes

TRUQUILLOS

LA GUARDERÍA



¡VAYA HUEVOS!

El objetivo principal de *Creatures* consiste en cuidar de tantos Norm como seas capaz. Para que las tasas de natalidad no decaigan procura hallar muchos huevos e incúbalos. Empiezas con un huevo del que saldrá un mini-Norn. El escenario está plagado de huevos que debes encontrar e incubar si quieres disponer de más criaturas.

EL RETO *PSMag*



Demuestra lo que vales y llévate un premio

EL RETO

Imponer disciplina entre tus Norns es una parte importante del juego, pero no da para mucho. Lo que queremos es que castigues al Norm Adam todo lo que puedas, y con la mayor rapidez posible.



Llantos. Queremos que causes daño. Mucho daño.

LA PRUEBA

Cuando la barra alcance su cota máxima, haz una foto de la pantalla en la que pueda leerse el tiempo. Nos la envías, y a ver si hay suerte.

EL PREMIO

Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMag DE LOS RÉCORDS* y, además, conseguirás una fantástica mochila oficial de PSone.

¡PRUÉBALO!

«El puzzle que ha puesto a la redacción de *PSMag* patas arriba de nuevo»

Super Bub

DATOS **GÉNERO:** Puzzle **DISPONIBLE:** Sí **PROGRAMADOR:** Alex Herbert
PUNTUACIÓN: Sin determinar, pero es una pasada

NO PUEDO PARAR DE JUGAR



Dos años después de la primera aparición del endiablado puzzle de Alex Herbert en un disco de *PSMag*, todavía recibimos cartas que hablan de *Super Bub*. Y no es de extrañar, porque en la redacción no hay nadie que se resista a sus encantos. A pesar de la sencillez de sus gráficos y de su premisa, *Super Bub* es un diamante en bruto. De hecho, últimamente no jugamos a otra cosa.

¿De qué va *Super Bub*? En cada jugada dispones de dos bolas de colores: debes colocarlas en tu parte de la pantalla. De vez en cuando gozas de un par de bolas coloreadas giratorias capaces de derribar todas las bolas de ese mismo color que estén en contacto. Agrupa un bloque grande y así derribarás una gran cadena que pasará *ipso facto* a la pantalla de tu rival. Con un poco de habilidad, serás capaz de crear cadenas múltiples. También aparecen, de vez en cuando, bolas de varios colores que derriban todas las bolas que sean del mismo color que con la que contacten. Pierdes si se te llena la pantalla de bolitas. Es difícil imaginar algo más sencillo y, al mismo tiempo, más adictivo.

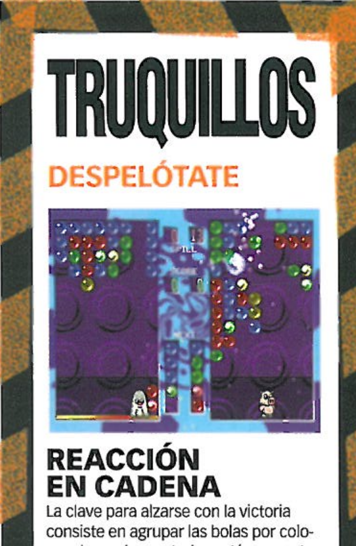
CONTROLES



Lanzar
Bolas giratorias
Reinicio

TRUQUILLOS

DESPELÓTATE



REACCIÓN EN CADENA

La clave para alzarse con la victoria consiste en agrupar las bolas por colores, de modo que todas estén conectadas entre sí. Si en ese momento consigues una bola giratoria, desaparecerán de tu pantalla, y aparecerán en la del contrario, complicándole muy mucho la vida. Es muy sencillo: por ejemplo, levanta un bloque de bolas azules en la parte izquierda en cuyo interior lata otra cadena de bolas de color rojo. Si explotan las dos al mismo tiempo, imagina la cara que se le va a quedar al que tenga el otro mando entre sus manos.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio

EL RETO
Lo único que debes hacer es ganar una partida en cualquier nivel de dificultad, pero lo antes posible. Puedes elegir al personaje que quieras.



Vaya globo. Para pillar uno, nada mejor que este juego.

LA PRUEBA
Este juego no dispone de reloj, de modo que vas a tener que grabar tu mejor partida y enviarla por correo si lo quieres...

EL PREMIO
Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMag DE LOS RÉCORDS* y, además, conseguirás una fantástica mochila oficial de PSone.

EL LIBRO *PSMag* DE LOS RÉCORDS

INSCRIBE TU NOMBRE EN EL APASIONANTE *LIBRO PSMag DE LOS RÉCORDS*

PARTICIPA

¿QUÉ ES?

EL LIBRO PSMag DE LOS RÉCORDS es un nuevo concurso pensado para premiar tu destreza y habilidades de jugador. Como recompensa por tus buenos tiempos y puntuaciones en el disco de demos mensual, podrás hacerte con varios premios y, mejor aún, vas a quedar inmortalizado como uno de los mejores jugadores de PS1 en nuestra ilustre Galería de Famosos.

EL PREMIO

Cada mes estableceremos una serie de retos que superar. Sólo tienes que completarlos, enviándonos una prueba de ello –que puede ser una foto o un vídeo– y recibirás un premio la mar de suculento, amén de pasar a formar parte de nuestro *Libro PSMag de los Récords* (siempre y cuando nos mandes una foto tuya, claro).

LAS BASES DEL CONCURSO

Es muy sencillo. Cada reto se debe completar siguiendo las reglas que se establecen en el apartado correspondiente de El Reto de PSMag. Para participar, debes enviar el cupón acompañado de un vídeo o una fotografía que atestigüen tus hazañas, junto con una foto tuya. Todo esto aparece explicado con detalle en cada reto. Puedes participar en tantos retos como quieras, pero asegúrate de rellenar el cupón que aparece más abajo y de marcar las casillas adecuadas.

CÓMO CONSEGUIR PRUEBAS DE TUS PROEZAS CON UNA CÁMARA DE FOTOS

Enfoca con la cámara la pantalla de televisión y dispara. Obtendrás mejores resultados si no utilizas el flash de la cámara, corres las cortinas y/o utilizas una película rápida de 200 o 400 ASA.

CON UN APARATO DE VÍDEO

1. Conecta el cable que une la PlayStation con el televisor en la entrada de señal situada en la parte posterior del aparato de vídeo.
2. Conecta el cable de salida al televisor y enciende ambos aparatos.
3. Sintoniza el canal del vídeo en el televisor y enciende la PlayStation.
4. Busca un canal libre en el sintonizador de canales del vídeo y busca la señal de la PlayStation. Guarda la sintonía.
5. Completa el reto, y asegúrate de incluir la pantalla que muestra el «resultado».
6 .Introduce una cinta de vídeo y pulsa el botón de grabación. Espera unos segundos y detén la grabación.
7. Repite los pasos 5 y 6 tantas veces como diferentes retos quieras asumir.
8. Es muy importante que rebobines la cinta hasta el principio.



EL LIBRO PSMag de los Récords

viene de la página 10

¿TÚ QUÉ HARÍAS?

Opción seleccionada **B**

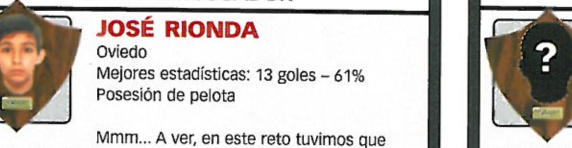


Machacas a la nave enemiga con misiles antiescudo y al cabo de poco rato te das cuenta de que comienza a debilitarse. Hacen falta un montón de disparos, pero, al final, la bestia empieza a tambalearse y tienes el honor de presenciar el efecto de reacción subatómica cuando tu enemigo se hace añicos. Tú ganas.

¡Lo conseguiste!

FIFA 2000

EL MEJOR JUGADOR



JOSÉ RIONDA
Oviedo
Mejores estadísticas: 13 goles – 61% Posesión de pelota

Mmm... A ver, en este reto tuvimos que tener un montón de cosas en cuenta, decidiendo al final, que lo más importante en un partido de fútbol eran los goles y la posesión de la pelota. Haciendo cálculos, nos ha salido que José era el campeón. Así pues, premio para ti.

2. 11 goles – 62% Posesión	Rúben Peña	*Cadiz*
3. 10 goles – 66% Posesión	Miguel A. Izquierdo	*Andújar* (Jaén)
4. 4 goles – 56% Posesión	Alejandro Arroyo	*Palma de Mallorca* (Baleares)

X-MEN: MUTANT ACADEMY 2

EL MÁS RÁPIDO



BERNARD MUNSLOW
Fraga (Huesca)
Tiempo restante: 93 seg.

Bueno, bueno, parece que tenemos un empate. En estos casos, como ya hemos comentado en anteriores números, se lleva el premio el sobre que haya llegado antes a nuestra redacción. Bernard, el tuyo fue el primero y el premio es para ti.

2. 93 seg.	Miguel A. Izquierdo	*Andújar* (Jaén)
3. 89 seg.	Rubén Peña	*Cádiz*
4. 88 seg.	Álvaro Santedo	*Casatejada* (Cáceres)
5. 85 seg.	Borja Valcarcel	*Badajoz*
6. 84 seg.	José Ortiz	*Badajoz*
7. 80 seg.	Alejandro Arroyo	*Palma de Mallorca*

DISNEY'S ATLANTIS

EL MÁS RÁPIDO



RÚBEN PEÑA
Cádiz
Mejor tiempo: 1 min 5,00 seg.

Parece ser que este mes, la cosa va de hacer las cosas lo más rapidito posible. Pues Rubén ha sido el más rápido en esta ocasión, de forma que el regalito lo enviaremos a Cádiz para que lo disfrute su merecido ganador.

2. 1 min 5,14 seg.	Bernard Munslow	*Fraga* (Huesca)
3. 1 min 6,00 seg.	Xabier Latasa	*Barañain* (Navarra)
4. 1 min 11,00 seg.	Miguel A. Izquierdo	*Andújar* (Jaén)
5. 1 min 15,00 seg.	José Ortiz	*Badajoz*

WIPEOUT 3

EL MEJOR TIEMPO



BERNARD MUNSLOW
Fraga (Huesca)
Mejor tiempo: 1 min. 40 seg.

Aquí sí que no valen excusas. Si otros retos consistían en hacer las cosas rápido, aquí hay que correr como nunca antes habías corrido. Pues el que más velocidad ha alcanzado y, por tanto, ha llegado el primero, ha sido Bernard. Sorpresita para ti.

2. 1 min. 54 seg.	José Ortiz	*Badajoz*
3. 1 min. 54 seg.	Álvaro Santedo	*Casatejada* (Cáceres)
4. 1 min. 58 seg.	Miguel A. Izquierdo	*Andújar* (Jaén)

SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO

EL MÁS RÁPIDO



ÁLVARO SANTEDO
Casatejada (Cáceres)
Mejor tiempo: 9 min. 19 seg.

Ya tenemos ganador de la primera demo. El afortunado arácnido que se llevará el premio a casita es Álvaro, de Casatejada, pues él ha sido el más rápido en llenar la ciudad de telarañas y en patearle el trasero al malvado Shocker. Felicidades muchacho.

2. 10 min. 19 seg.	José Ortiz	*Badajoz*
3. 10 min. 20 seg.	Miguel A. Izquierdo	*Andújar* (Jaén)

COOLBOARDERS 2

EL MEJOR TIEMPO



MIGUEL ÁNGEL IZQUIERDO
Andújar (Jaén)
Mejor restante: 46 seg.

Miguel, si en la vida real eres tan bueno con el snowboard como en tu Play, mejor será que empieces a pensar en dejar de jugar tanto y dedicarte al snowboard en serio, porque te harías rico, serías famoso y todo el mundo te imitaría... Incluso quizá hicieran un juego con tu nombre...

2. 44 seg.	Rúben Peña	*Cádiz*
3. 42 seg.	Xabier Latasa	*Barañain* (Navarra)
4. 41 seg.	Juan J. Gonzalez	*Pinto* (Madrid)

TEKKEN 3

EL MÁS RÁPIDO



MIGUEL ÁNGEL IZQUIERDO
Andújar (Jaén)
Mejor tiempo: 10,96 seg.

Oye Miguel, ¿pero tú no habías ganado un reto ya? O sea que además de ser bueno con el snowboard, también se te da bien lo de repartir «yoyas»... Pues felicidades, chico.

2. 14,60 seg.	Rúben Peña	*Cadiz*
3. 15,08 seg.	Alejandro Arroyo	*Palma de Mallorca* (Baleares)
4. 17,96 seg.	Alejandro Gonzalez	*Vilecha* (León)

ALADDIN

EL MEJOR TIEMPO



MIGUEL ÁNGEL IZQUIERDO
Andújar (Jaén)
Mejor tiempo: 3 min. 15 seg.

Pero bueno, ¡esto es un escándalo! Miguel, a este paso no vas a dejar ningún premio para el resto de competidores. Tal y como se diría en el mundo del fútbol, este mes has hecho un *hat trick*

2. 3 min. 23 seg.	Álvaro Santedo	*Casatejada* (Cáceres)
3. 3 min. 53 seg.	Xabier Latasa	*Barañain* (Navarra)
4. 3 min. 56 seg.	José Ortiz	*Badajoz*

CUPÓN

Soy un/a jugador/a tan rematadamente bueno/a y mis puntuaciones/tiempos son tan impresionantes que merezco entrar en *El LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS*. He jugado a las siguientes demos y os envío una prueba de los resultados obtenidos.

☐ MONSTRUOS, S.A.
☐ DESTRUCTION DERBY RAW
☐ RAYMAN 2
☐ COOLBOARDERS 4
☐ ROLLCAGE
☐ CREATURES
☐ VIB RIBBON
☐ SUPER BUB

NOMBRE ____________________
APELLIDOS ____________________
DIRECCIÓN ____________________

ADJUNTO ☐ VÍDEO ☐ FOTO COMO PRUEBA

Envía este cupón junto con la(s) prueba(s) de tus resultados a *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS, PlayStation Magazine,* Paseo San Gervasio 16-20. 08022 Barcelona
Si no quieres recortar la página, envíanos una fotocopia.

PSMag ANTERIORES

46



CD 46: Destruction Derby Raw, Star Trek: Invasión!, Silent Bomber, Moto, Vib Ribbon (demos jugables). Además, vídeos de Grind Session, Tenchu 2, Galerians, Vanishing Point y Titan AE

47



CD 47: Spider-Man, Tenchu 2, Rayman 2, Disney World Magical Racing Tour, TOCA World Touring Cars (demos jugables). Además, vídeos de X-Men Mutant Academy, RC Revenge, Mille Miglia, Sydney 2000 e Infestation

48



CD 48: Sydney 2000, Grind Session, Dave Mirra Freestyle BMX, Mr Driller, Terracon y Formula one 2000. Además, vídeos de Driver 2, Superman, Ducati Life y LMA Manager 2001.

49



CD 49: Driver 2, Action Man Destruction X, X-Men Mutant Academy, Incredible Crisis, Sno Cross Championship, A sangre fría (demos jugables). Además, vídeos de Alien Resurrección, Dino Crisis 2, Esto es Fútbol 2, Mike Tyson Boxing y Legend of Dragoon

50



CD 50: Spyro 3, Crash Bash, El libro de la selva, Esto es Fútbol 2, Mike Tyson Boxing, TOCA World Touring Cars (demos jugables). Además, vídeos de Teleñecos: una aventura monstruosa, Koudelka, El mundo nunca es suficiente, Monster Rancher y Mat Hoffman's Pro BMX

51



CD 52: Chicken Run, Time Crisis: Proyecto Titán, Bugs & Taz en la espiral del tiempo, Astérix: la batalla de las Galias, Frogger 2, Cricket 2000, Ms Pac-Man y Re-Volt 2 (demos jugables). Además, vídeos de Tomb Raider: Chronicles, Spyro: El año del Dragón

52



CD 52: Chicken Run, Time Crisis: Proyecto Titán, Bugs & Taz en la espiral del tiempo, Astérix: la batalla de las Galias, Frogger 2, Cricket 2000, Ms Pac-Man y Re-Volt 2 (demos jugables). Además, vídeos de Tomb Raider: Chronicles, Spyro: El año del Dragón

53



CD 53: Mat Hoffman's Pro BMX, Driver 2, ¿Quién quiere ser millonario?, Legend of Dragoon, Tony Hawk's Pro Skater 2, Spyro: El año del dragón y Ready 2 Rumble Round 2 (demos jugables). Además, vídeos de WBL: War Jetz y de Warriors of Might & Magic

54



CD 54: Batman of the Future y Teleñecos: Una aventura monstruosa (demos jugables). Además, vídeos de C-12: Resistencia final, Army Men: Air Attack 2, Army Men: Sarge's Heroes 2, El emperador y sus locuras, ISS Pro Evolution 2, Ready to Rumble Round 2 y Borstrick

55



CD 55: Looney Tunes: Perro & Lobo, Metal Gear Solid, WWF Smackdown, Twisted Metal, Soul Reaver: Legacy of Kain, Pipemania 3D (demos jugables). Además, vídeos de Black & White, Alone in the Dark IV, Mort the Chicken, Final Fantasy IX

56



CD 56: demos jugables de Alone in the Dark IV: The new nightmare, Abe's Exoddus, Medievil 2, Music 2000, Destruction Derby, Astérix: Juegos disparatados y TOCA 2. Además, vídeos de ISS Pro Evolution 2, Mort the Chicken y The Simpsons Wrestling

57



CD 57: demos jugables de ISS Pro Evolution 2, Mat Hoffman's Pro BMX, Toy Story Racer, Speed Freaks, World Championship Snooker, Lego Island 2 y F1 '99

58



CD 58: demos jugables de Formula One 2001, Syphon Filter, Dave Mirra's Freestyle BMX: Maximum Remix, Ape Escape, Tomb Raider, Driver, A sangre fría, Ace Combat 3

59



CD 59: Con demos jugables de The Italian Job, Looney Tunes: Perro & Lobo, Worms Armageddon, Tintín: destino aventura, Everybody's Golf 2, Colin McRae 2.0, Crash Bandicoot 3: Warped

60



CD 60: Con demos jugables de World's Scariest Police Chases, Mat Hoffman's Pro BMX, Who Wants To Be A Millionaire? Junior, Gran Turismo 2, Spyro: El año del dragón, Quake II y Crash Bash

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 5,95 € (990 ptas.) cada uno

(+ 2,40 € (400 ptas.) de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio 16-20. 08022 – BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29 ☐
30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33 ☐ 34 ☐ 35 ☐ 36 ☐ 37 ☐ 38 ☐ 39 ☐ 40 ☐ 41 ☐ 42 ☐ 43 ☐
44 ☐ 45 ☐ 46 ☐ 47 ☐ 48 ☐ 49 ☐ 50 ☐ 51 ☐ 53 ☐ 54 ☐ 55 ☐ 56 ☐ 57 ☐ 58 ☐
59 ☐ 60 ☐

Forma de pago:

☐ Contra reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:

GANADORES
SYPHON FILTER 3

1.- Fernando Gutiérrez Duque
Puertollano (Ciudad Real)

2.- David García Valle
Reus (Tarragona)

3.- Cristian Rodríguez Rodríguez
Orense

4.- Pablo torres Anaya
Jun (Granada)

5.- Alberto Carracelas Rodas
Pasaia (San Sebastián)

6.- Pedro lliteras Mañosa
Palma de Mallorca

7.- Marcos Álvarez Arroyo
Ibiza (Baleares)

8.- Javier Sánchez Agea
Zaragoza

9.- Borja Gracía
Valladolid

10.- José Miguel Sánchez León
Brenes (Sevilla)

11.- José Martí Prieto
Valencia

12.- John Rozan
Málaga

13.- José Alberto Bonilla Vallejo
Madrid

14.- Simón Montón Villagrasa
Sueca (Valencia)

15.- Carlos Andrés Sánchez León
Alvarado (Badajoz)

16.- Sebastián Pérez Vides
Huelva

17.- José Antonio Espeso Álvarez
Palencia

18.- José Antonio Peralta Garillete
San Pedro del Pinatar (Murcia)

19.- Sergio Llidó Murillo
Oliva (Valencia)

20.- Rafael Valls Todolt
Grao (Valencia)

21.- Jorge Blanco López
Badalona (Barcelona)

22.- Juan Carlos García Nieto
Madrid

23.- Ignacio Núñez Martínez
Móstoles (Madrid)

24.- Luis Gabdía Navarro
Ontenionte (Valencia)

25.- Juan Carlos Bruno Gijón
Cuenca

26.- Alberto Carpetano Moreno
Pepino (Toledo)

27.- Álex Tinajero Montoya
Pedro Muñoz (Ciudad Real)

28.- Mª Teresa Varas Labrado
Cuevas del Valle (Ávila)

29.- Sergio Ruíz Hompanero
Muñeca la Peña (Guardo) (Palencia)

30.- Elisabet Díez Díez
Trobajo del Camino (León)

31.- Christian Rodríguez Wüthrich
La Velilla de Valdoné (León)

32.- Carla Salvador Tato
Salamanca

33.- Óscar Manuel Salpico Rato
San Vicente de Alcántara (Badajoz)

34.- Avelino Sanatana Pérez
Telde (Las Palmas)

35.- Daniel Salat Casado
San Fernando (Gran Canaria)

36.- Mª Luisa Gómez Domínguez
Torrejón de Ardoz (Madrid)

37.- Daniel Díaz López
Fabero (León)

38.- Luis Villanueva Berdeal
Madrid

39.- David López Roldán
San Fernando (Cádiz)

40.- Ismael Candanedo Aguilera
Cádiz

41.- Luis Eduardo Rodríguez Berdote
Valladolid

42.- Rubén Velasco Villar
Valladolid

43.- Axel Vidal Coral
Olot (Girona)

44.- Javier Martín Alonso
Puerto Rosario (Fuerteventura)

45.- Carmelo Fraile López
Vilaseca (Tarragona)

46.- Javier Álvarez Lorenzo
La Guardia (Pontevedra)

47.- Víctor Gendra Falcón
Las Palmas de Gran Canaria

48.- Juan Antonio García Vara
Las Palmas de Gran Canaria

49.- José Antonio Montes Ortiz
Córdoba

50.- Ángel Espejo Peralbo
Las Torres (Córdoba)

GANADORES
THE ITALIAN JOB

1.- Francisco José Martínez Sánchez
La Unión (Murcia)

2.- Álex Ramos Ramos
Corbera de Llobregat (Barcelona)

3.- Jurgi Sáez Garmendia
Zaldibia (Guipúzkoa)

4.- Juan Carlos Fresneda González
Canals (Valencia)

5.- Máximo Conde Delgado
Madrid

6.- Salvador Pérez Roa
Barcelona

7.- José Alexis Perdomo Santanta
Telde (Las Palmas de Gran Canaria)

8.- Aarón Muñoz Vázquez
Talavera de la reina (Toledo)

9.- Iván García Barragán
Barcelona

10.- José Manuel Sánchez Mora
Cornellá de Llobregat (Barcelona)

11.- Roi Casais Collazo
Porto do Son (La Coruña)

12.- Iván San Martín González
Pamplona

13.- Pedro Pérez Paredes
Badajoz

14.- Joaquín Simón Blanc
Barcelona

15.- Jaume Boronat García
Sabadell (Barcelona)

16.- Meritxell Goya Masferrer
Mataró (Barcelona)

17.- Blanca Franco Yague
Miranda de Ebro (Burgos)

18.- Iñaki Ugalde
Eibar (Guipúzkoa)

19.- F. Couselo Barreiro
Barcelona

20.- Irene Vélez Alfonso
Talavera de la Reina (Toledo)

¿Eres práctico? ¿Un manitas? ¿Juan Palomo?
¿Qué te parecería ahorrate unos eurillos en periféricos?

Periféricos caseros

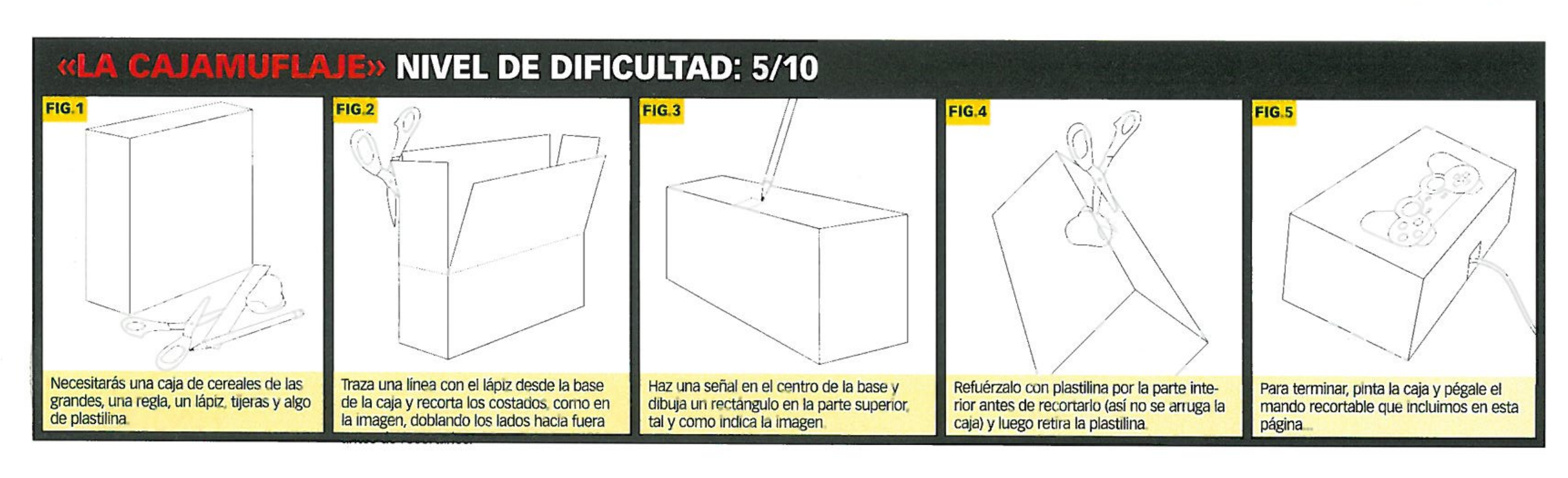


FIG.1 Necesitarás una caja de cereales de las grandes, una regla, un lápiz, tijeras y algo de plastilina.

FIG.2 Traza una línea con el lápiz desde la base de la caja y recorta los costados, como en la imagen, doblando los lados hacia fuera

FIG.3 Haz una señal en el centro de la base y dibuja un rectángulo en la parte superior, tal y como indica la imagen.

FIG.4 Refuérzalo con plastilina por la parte interior antes de recortarlo (así no se arruga la caja) y luego retira la plastilina.

FIG.5 Para terminar, pinta la caja y pégale el mando recortable que incluimos en esta página...

LA CAJAMUFLAJE

¿De qué va esto? Estarás pensando que nos hemos vuelto locos... pero, ¿y qué? Hay muchos periféricos que alguien debería haber inventado y si Mahoma no va a la montaña...

Lo mejor es que este es 100% casero, reciclado, ecológico y, además, fácil de hacer. Está pensado, principalmente, para los jugadores de títulos futboleros. Sólo tienes que colocar el mando dentro de la caja y podrás efectuar todos los movimientos sin que tu contrincante los vea, y como no los verá, no sabrá cuáles son tus intenciones. El factor sorpresa estará de tu parte.

Sometimos nuestro invento a un testeo con el lanzamiento de penaltis y marcamos ¡cinco de cinco! No nos negarás que es de lo más práctico. ¡Pues manos a la obra!



¡FUNCIONA!

Ya en tu quiosco

LA REVISTA PARA USUARIOS DE PLAYSTATION 2®™

PLAY 2 OBSESION

Nº 16
3,10 €

DEUS EX
Posiblemente, el mejor *shooter* para PS2.

WIPEOUT FUSION
El regreso del más veloz.

GIANTS
Tres razas y un solo jugador.

¡REPORTAJE ESPECIAL!
¿QUÉ NOS DEPARA LA PS2?
VIRTUA FIGHTER 4
Final Fantasy 11, Stuntman, TimeSplitters 2...

DE ENTRE LOS MUERTOS
SHADOWMAN 2
DESPIERTA TU LADO OSCURO

ANALIZA2

¡YA A LA VENTA!

la revista independiente
para usuarios de PlayStation 2®™



CENTRO MAIL

Expertos en informática

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ©981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ©945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ©966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ©950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ©933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310
• C/ Sants, 17 ©932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. Local 3660-3670. ©933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ©934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ©937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ©938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ©937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, Local 7. Av. Castilla y León ©947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ©927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ©956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ©957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ©972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ©958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ©958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ©943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ©953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2 ©928 418 218
• Pº de Chil, 309 ©928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ©928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ©987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ©987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ©917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038 ©913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ©918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ©916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ©916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ©917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ©916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46. ©918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ©952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ©968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, Local 6. C/ Calvo Sotelo, s/n. ©986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ©986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ©923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ©977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ©961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ©976 536 156
• C/ Cádiz, 14 ©976 218 271

pedidos por internet	www.centromail.es
pedidos por teléfono	902 17 18 19

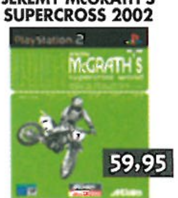
PS 2



- ACE COMBAT: TRUENO DE ACERO — 59,95
- BALDUR´S GATE: DARK ALLIANCE — 56,95
- BLOOD OMEN II — cons.
- DEVIL MAY CRY — 62,95
- DNA — 59,95
- DYNASTY WARRIORS 3 — cons.



- FIFA FOOTBALL 2002 — 62,95
- GIANTS CITIZEN KABUTO — 59,95
- GUILTY GEAR X — 59,95
- HEADHUNTER — 59,95
- HERDY GERDY — 59,95
- INTERNATIONAL WINTER SPORTS — 59,95



- JEREMY McGRATH'S SUPERCROSS 2002 — 59,95
- LEGENDS OF WRESTLING — 59,95
- MAX PAYNE — 62,95
- MAXIMO — 59,95
- MONSTRUOS S.A: ISLA DE LOS SUSTOS — 49,95
- MOTO GP 2 — 59,95




- PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT — 59,95
- PRO EVOLUTION SOCCER — 59,95
- RESIDENT EVIL SURVIVOR 2 CODE: VERONICA — 59,95
- SALT LAKE 2002 — 59,95
- SHADOW HEARTS — 59,95
- SILENT HILL 2 DIGIPACK — 62,95













- STAR WARS: RACER REVENGE — 59,95
- STATE OF EMERGENCY — 64,95
- TAZ WANTED — 59,95
- UEFA CHAMPIONS LEAGUE SEASON 2001/2002 — 64,95
- WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2 — 59,95
- WIPE OUT FUSION — 59,95

PS One



- PLAYSTATION PS One — 119,95
- PLAYSTATION PS One + MONSTRUOS S.A: ISLA DE LOS SUSTOS — 139,95
- PLAYSTATION PS One + HARRY POTTER — 142,95








- CHASE THE EXPRESS — 22,95
- COOL BOARDERS 4 — 22,95
- CUBIX: ROBOTS FOR EVERYONE — 17,95
- DESTRUCTION DERBY RAW — 22,95
- FIFA FOOTBAL 2002 — 44,95
- FINAL FANTASY VI + DEMO F. FANTASY X PS2 — 15,95






- HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL — 44,95
- MEGAMAN X6 — 24,95
- MONSTRUOS S.A: ISLA DE LOS SUSTOS — 39,95
- PRO EVOLUTION SOCCER — 44,95
- SYPHON FILTER 3 — 37,95
- TOY STORY RACER — 14,95

Expertos en videojuegos

CENTRO MAIL

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de marzo, salvo error tipográfico. No acumulables a otras ofertas o promociones.

PLAYSTATION 2



299,95

A LA VENTA EL 8 DE MARZO



64,95

COMPRA METAL GEAR SOLID 2 Y LLÉVATE UNA EXCLUSIVA CAMISETA DE REGALO



PLAYSTATION 2 + METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY

339,95 A LA VENTA EL 8 DE MARZO

CONTROLLER DUAL SHOCK 2



29,95

CONTROL PAD PERFOMANCE DUAL IMPACT 2



23,95

DVD REMOTE CONTROL SONY

27,95

DVD REMOTE STEPS

17,95

MEMORY CARD SONY 8 Mb.



39,95

MULTI TAP SONY



44,95

PISTOLA LOGIC 3 P99G2 LIGHT BLASTER



39,95

VOL. THRUSTMASTER FERRARI CHALLENGE



29,95

PLAYSTATION 2 + CRAZY TAXI

319,95



CRAZY TAXI 29,95

DEAD OR ALIVE 2 29,95

DYNASTY WARRIORS2 34,95

PLAYSTATION 2 + MOTO GP 2

339,95

EL PÁJARO LOCO



29,95

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000



29,95

FIFA 2001



29,95

FORMULA ONE 2001




29,95

MOTO GP




39,95

ORPHEN: SCION OF SORCERY




19,95

GRAN TURISMO 3: A-SPEC



29,95

RC REVENGE



29,95

SILPHEED 34,95

SUPER BUST-A-MOVE 19,95

TEKKEN TAG TOURNAMENT




29,95

JEKYLL & HYDE



29,95

RIDGE RACER V



39,95

ROBOT WARLORDS 35,95

WARRIORS OF MIGHT & MAGIC




35,95

59,95

COMPRA SHADOWMAN 2: SECOND COMING Y CONSIGUE UNA EXCLUSIVA CAMISETA DE REGALO





PlayStation.2
Los monstruos de la play
Monstruos, S.A.
MotoGP 2
State of Emergency
Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty
Pack Consola PlayStation2 +mando+ Juego Metal Gear Solid 2
339€
PS one™
Final Fantasy VI
Xbox PS2
Dreamcast
Nintendo 64
Game Boy Advance
Game Boy Color
PC CD-ROM
DVD Video
Tiendas distribuidas por:
PMV Distribuciones
ÚNETE AL CLUB DABLO
Consigue tu TARJETA ROJA y disfruta de sus ventajas
DiVER tienda
CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACÉN:
Tlf. 952 36 42 22
CATÁLOGO INTERNET
www.divertienda.com
Envío de pedidos a domicilio.
Península 750 Ptas. - Baleares 1.000 Ptas.
GRATIS: pedidos superiores a 25.000 Ptas.
CARTAGENA
Alfonso XIII, 66 - 968 12 16 78
CÓRDOBA
C.Comercial "El Arcángel", local 35 - 957 52 57 82
CABRA - Doña Leonor, 36 - 958 29 40 07
GRANADA
Emperatriz Eugenia, 24 - 958 29 40 07
LOGROÑO
Huesca, 36 - 941 22 10 08
GUADALAJARA
AZUQUECA DE HENARES - Valladolid, 2 - 949 34 85 29
MÁLAGA
ALHAURÍN DE LA TORRE - Almendros, 22 - 952 41 66 34
ARROYO DE LA MIEL - Avda. Constitución s/n - 952 44 06 71
VÉLEZ-MÁLAGA (Axarquía)
Camino de Málaga, 10 (C.C Zona Joven) - 952 50 76 86
CASABLANCA - Avda. Juan Sebastián Elcano, 156 - 952 29 76 97
EL TORCAL - José Palanca,1 Urb. El Torcal - 952 35 54 06
ESTEPONA - El Cid, 13 Bajo - 952 80 67 92
FRANJU - Avda. Carrillo de Albornoz, 6 - 952 29 75 00

MUNDO GAMES

ENVIOS
- Urgente 24 horas (mensajería): 5,35 (península)
- Vía Postal 5 días: 3,46

¡¡REBAJAS!! Busca los mejores precios en nuestras tiendas

PEDIDOS **91 433 16 44**

<<Nuestras Tiendas>>

- **CALAHORRA** Paseo Mercadal 4 (941 13 01 10)
- **MADRID** Vital Aza 48 (91 408 95 57)
- **PLASENCIA** Sor Valentina Mirón 5 (927 41 11 41)
- **MADRID** Andrés Mellado 61 (91 544 38 43)
- **LAS PALMAS** Juana de Arco 2 (928 231 306)
- **MADRID** Av. Mediterráneo 4 (91 551 00 04)
- **PAMPLONA** Padre Barrace 5 B° (948 26 93 91)
- **FUENLABRADA** Zamora 13 (91 697 40 54)
- **GERONA** (La Junquera) P.I.Villena "El Cervol" (972 55 42 76)
- **RONDA** Av.Málaga /E. Redondo (952 19 00 64)

FRANQUICIAS — TELÉFONOS: 91 551 00 04 / 677 62 89 65 — NUEVA EXPANSIÓN EN TODA ESPAÑA

PLAYSTATION 2

















Juego	Precio
7 BLADES	54,03
007 AGENTE...	63,05
ATV OFFROAD	57,07
ACE COMBAT	57
BOXERS	57,07
DARK ALLIANCE	57,04
DARK CLOUD	57,04
DEVIL MAY CRY	63,05
DROPSHIP	57
EPHEMERAL FANT.	54,03
ESTO ES FUTBOL 2002	57,04
F1 2001	63,08
FIFA 2002	63,05
GRAN TURISMO 3	57,07
HEROY GEROY	60
HEAD HUNTER	57
ICO	57
KLONOA 2	57,04
LA MASCARA DEL ZORRO	57,04
LOTUS CHALLENGE	57,07
JAK DAXTER	57,04
MAXIMO	63
MAX PAYNE	63
M. G. SOLID 2	62
MONSTERS INC.	57
MOTO GP	57
NBA LIVE 2002	63,05
PIERRE NO BOYUNA	51,06
PRO EVOLUTION	57,...
RES. CODE VERONICA	63,05
RES. SURVIVOR 2	62
SILENT SCOPE 2	54,03
SILENT HILL 2	57,04
SHADOW MAN 2	57,07
SPYHUNTER	57,07
SSX TRICKY	63,05
S. WARS RACER REV.	60
TIME CRISIS 2	75
ROAD RAGE SIMPSONS	63,05
W2C	57,04
WINBACK	57,04
WIPEOUT	57
WTR TOUR TE...	5...

PlayStation / PS one

¡¡UNA MEGASTICK GRATIS!! AL COMPRAR UN JUEGO DE PSX
















Juego	Precio
102 DALMATAS	29,99
ALIEN RESURRECCION	23,98
ATLANTIS	29,99
BATTLE ASSAULT	39,01
BLACK & WHITE	45,05
BUZZ LIGHTYEAR	29,99
CASTLEVANIA CHRON.	42,01
FIFA 2002	45,02
F. FANTASY VI ANT.	16
HARRY POTTER	45,02
HELLBOY	30
LA SIRENITA 2	29,99
MEGAMAN X 6	24
METAL GEAR	1...
MONSTERS INC	40
NBA LIVE 2002	45,02
NECRONOMICON	18
PATO DONALD CUAC	39,01
POINT BLANK 3	39,04
PRO EVOLUTION SOCCER	42
SYPHON FILTER 3	42,01
TINTIN	CONS.
TOY STORY RACER	42,01
VANISHING POINT	29,99
007 - EL MUNDO...	23,98
ACE COMBAT 3	22,18
CHASE THE EXPRESS	22,1...
DRIVER 2	30
CRASH BASH	22,18
COOL BOARDERS 4	22,18
FINAL FANTASY 8	22,18
FINAL FANTASY 9	29,99
GRAN TURISMO 2	22,18
ISS	23,38
TEKKEN 3	22,18
PARASITE EVE 2	29,99
RIDGE RACER 4	22,18
SILENT HILL	23,38
SYPHON FILTER 2	22,18
TARZAN	22,18
VAGRANT ST...	29...

PlayStation PLATINUM VALUE SERIES

GAME BOY ADVANCE

¡¡NADIE DA MÁS EN MENOS ESPACIO!!











Juego	Precio
ADVANCE WARS	45
ASTERIX & OBELIX	54
BATMAN	51,03
CASTLEVANIA	48,05
DOOM	51
EARTH WORM JIM	63,08
ECKS vs SEVER	54
INSPECTOR GADGET	51,03
IRIDION 3D	63,08
ISS	51,06
JURASSIC PARK DNA	48,05
KRAZY RACERS	48,05
LUCKY LUKE WANTED	54
MARIO KART	42,04
PATO DONALD ADVANCE	51,03
PINOBEE	54,03
PITFALL	63,08
PREHISTORIK MAN	51,03
RAYMAN	51,06
SONIC	54
SPYRO SEAS ON ICE	51
SUPER S. FIGHTER 2	51,03
TOP GEAR GT	48,05
WARIO LAND 4	42,01

GAME BOY COLOR

Juego	Precio
ADDAMS FAMILY NEW	36
CAZAFANTASMAS	36
FISH FILES	33,03
GREMLINS	36
HARRY POTTER	39,01
MARIO GOLF	33
POKEMON CRYSTAL	42,04
POKEMON ORO / PLATA	42,01
PAJARO LOCO	29,99
RESIDENT EVIL	36
ROAD RASH	26,99
WARIO LAND 3	33
ZELDA DX	30,02
ZELDA SEASONS	36,03
ZELDA AGES	36,03

XBOX








Juego	Precio
AZURIK	69
DEADLY SKIES	65
DEAD OR ALIVE 3	69
GENMA ONIMUSHA	66
HALO	69
JSRF	60
MUNCH'S ODDYSEE	69
PROJECT GOTHAM	69
SHREK	63

PC CD ROM







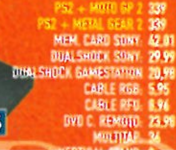

Juego	Precio
COMANCHE 4	39
COMMANDOS 2	42,01
FIFA 2002	42,01
HARRY POTTER	39
MEDAL OF HONOR	46
RENEGADE	43
STAR WARS STARFIGHTER	41
THE SIMS 1ª CITA	17,97
THE HOUSE OF DEAD 2	36,03
THRONE OF DARKNESS	39,04
TENNIS MASTERS 3	39,01
LA MASCARA DEL ZORRO	36

PLAYSTATION 2 — 300,45



- PS2 + MOTO GP 2: 339
- PS2 + METAL GEAR 2: 339
- MEM. CARD SONY: 42,01
- DUALSHOCK SONY: 29,99
- DUALSHOCK GAMESTATION: 20,98
- CABLE RGB: 5,95
- CABLE RFU: 8,96
- DVD C. REMOTO: 23,98
- MULTITAP: 36

X BOX — 479



PSX + MOUNSTROS — 140



- MEMORY 1MB + LLAVERO: 10,16
- MANDO DOMINIUM: 8,96
- DUAL SHOCK GAMESTATION: 20,98
- CABLE RFU: 8,96
- CABLE RGB + S. AUDIO: 5,95
- MULTITAP: 25,78

DREAMCAST

- RATON: 29,99
- MANDO SEGA: 29,99
- VIBRATION GAMEST.: 17,97
- CABLE RGB: 11,96
- VISUAL MEMORY: 4,490

GB ADVANCE — 99



- LUPA LUZ: 11,96
- LINK CABLE: 11,96
- ADAPTADOR + BATERIA: 17,97
- ADAPTADOR DE CORRIENTE: 11,96

GB COLOR

- GB COLOR: 12990
- ADAPT. CORRIENTE: 7,75
- LINK CABLE: 7,75
- WORMLIGHT: 10,16

www.victorpelaez.com 679 95 61 48 (FEB/MAR 2002)

HEADHUNTER

SEGA AMUZE

750.0 $
P.V.P

PlayStation 2
HEADHUNTER

AÑO 2015. TODO TIENE UN PRECIO.

Una red de tráfico de órganos humanos. Una fuerza de élite que lucha contra el crimen organizado. Tu licencia de cazarrecompensas anulada. Un vacío en tu memoria. Un asesinato. Una pista. Un trato. Una ciudad muy grande para rastrear. Y muchas preguntas. Muchos enemigos. Muchos engaños y traiciones. Y poca gente en la que confiar. www.headhunterthegame.com

PlayStation 2
EL OTRO LADO

